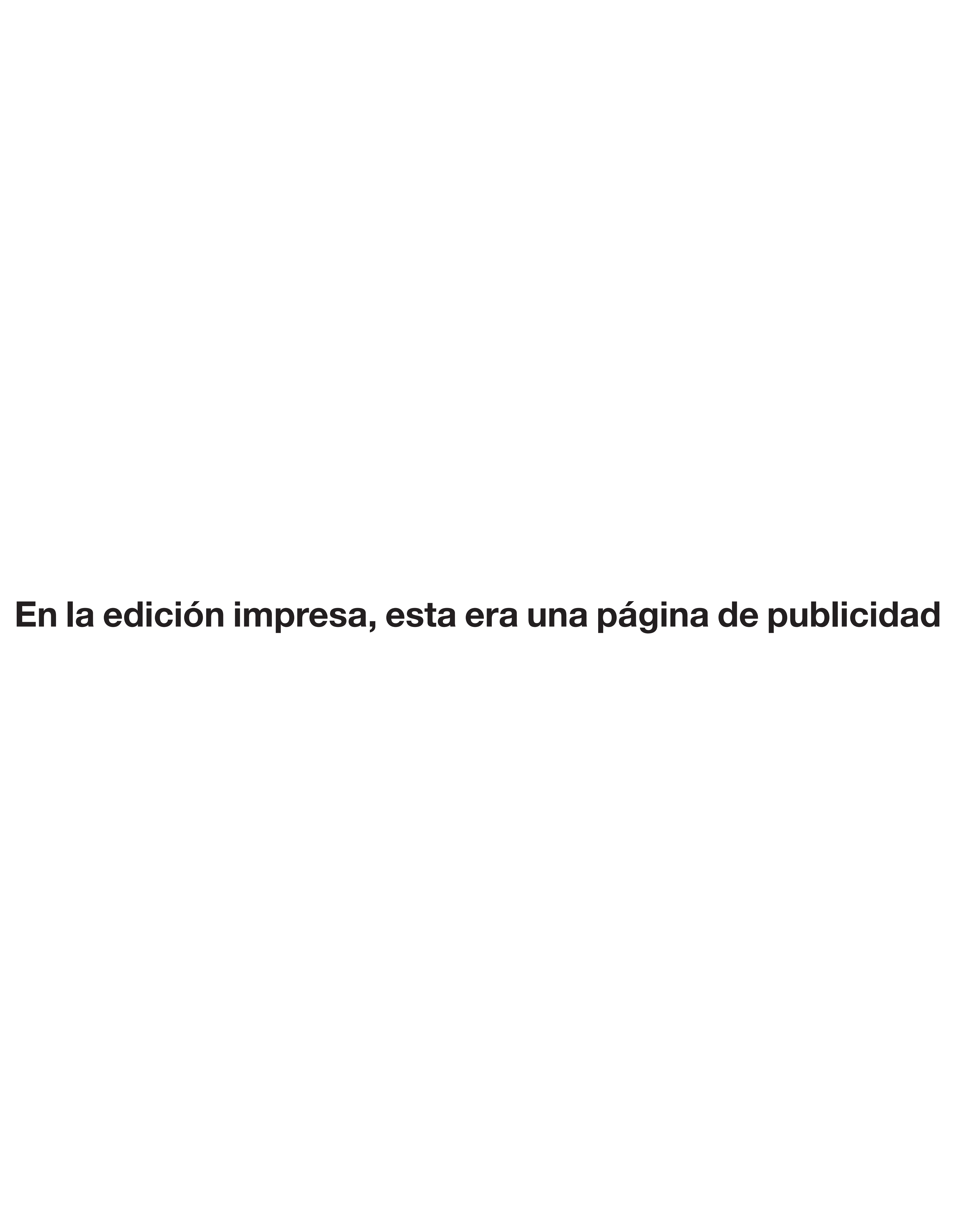
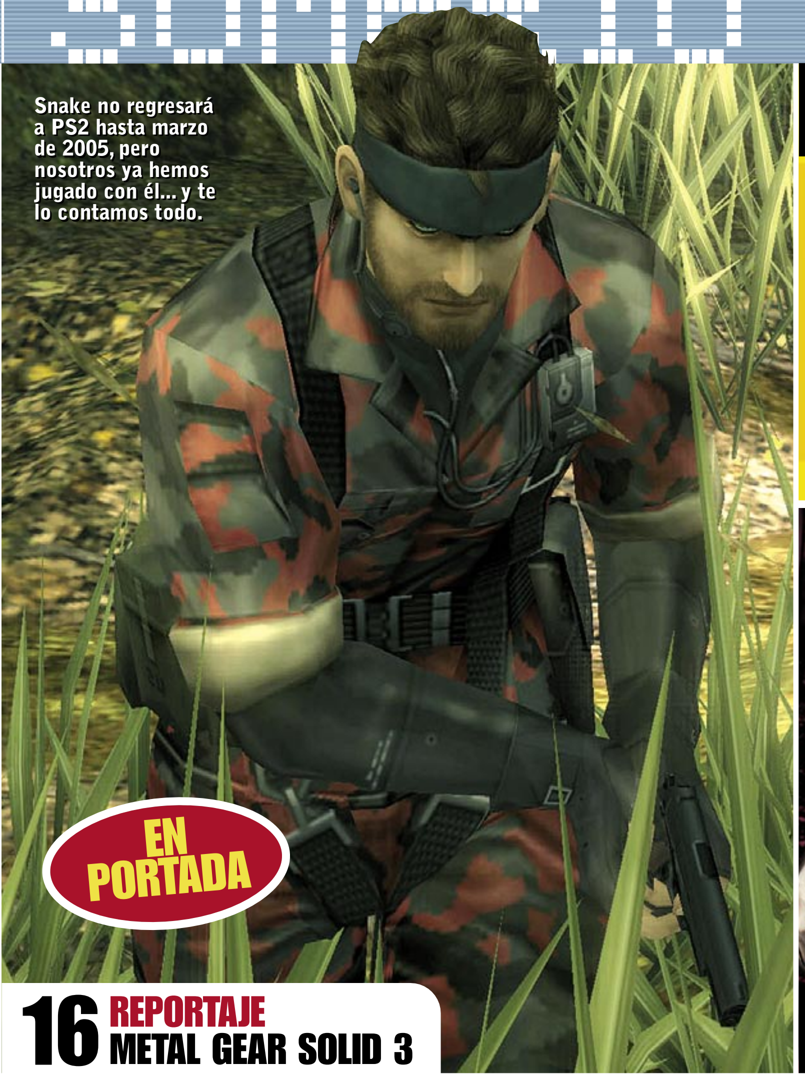


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 71
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
→NOVEDADES
GTA SAN ANDREAS • EYETOY PLAY 2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
DRAGON BALL Z BUDOKAI III • LOS URBZ
THE GETAWAY LUNES NEGRO • KILLZONE
GOLDENEYE AGENTE CORRUPTO
MORTAL KOMBAT DECEPTION...
→TRUCOS
FOR NY • FORMULA ONE 2004
ER CELL PANDORA TOMORROW...
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡BAZAR DE NAVIDAD!
¡SORTEAMOS MÁS DE 400 REGALOS!
3 PS2, equipo de sonido 5.1, juegos, camisetas, pads, volantes, figuras...
PRINCE OF PERSIA 2
Primera review del esperado regreso del príncipe
COMPARATIVA JUEGOS DE ROL
Final Fantasy X-2, Kingdom Hearts, La Tercera Edad...
GUÍAS Y TRUCOS
Resident Evil Outbreak
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS
El Señor de los Anillos La Tercera Edad
Mapas • Enemigos • Modo malvado • Armas
¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!
Probamos en primicia la nueva y deseada aventura de Solid Snake
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
Guía La Tercera Edad
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG. 95


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 manía

SUMARIO [71]



Snake no regresará a PS2 hasta marzo de 2005, pero nosotros ya hemos jugado con él... y te lo contamos todo.

EN PORTADA

16 REPORTAJE METAL GEAR SOLID 3

30 NOVEDAD GTA SAN ANDREAS

Analizamos uno de los juegos más deseados de la historia de PS2. ¿Estará *San Andreas* a la altura de lo esperado?



Te ayudamos a completar el 100% del tercer y cuarto escenario de esta terrorífica y espectacular aventura de Capcom.

102 GUÍA PARTE 2 RESIDENT EVIL OUTBREAK

22 REPORTAJE BAZAR

Sorteamos más de 400 productos entre nuestros lectores: consolas, pistolas, volantes, juegos, figuras... ¡No te lo pierdas!



Juegos de rol hay muchos, y muy buenos, en PS2: *FFX, Arc, Star Ocean...* Nosotros te ayudamos a elegir entre tanta calidad.

70 COMPARATIVA EL MEJOR ROL DE PS2

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 **Aprobado.** Cumple sin más.
6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.

8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:









MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI

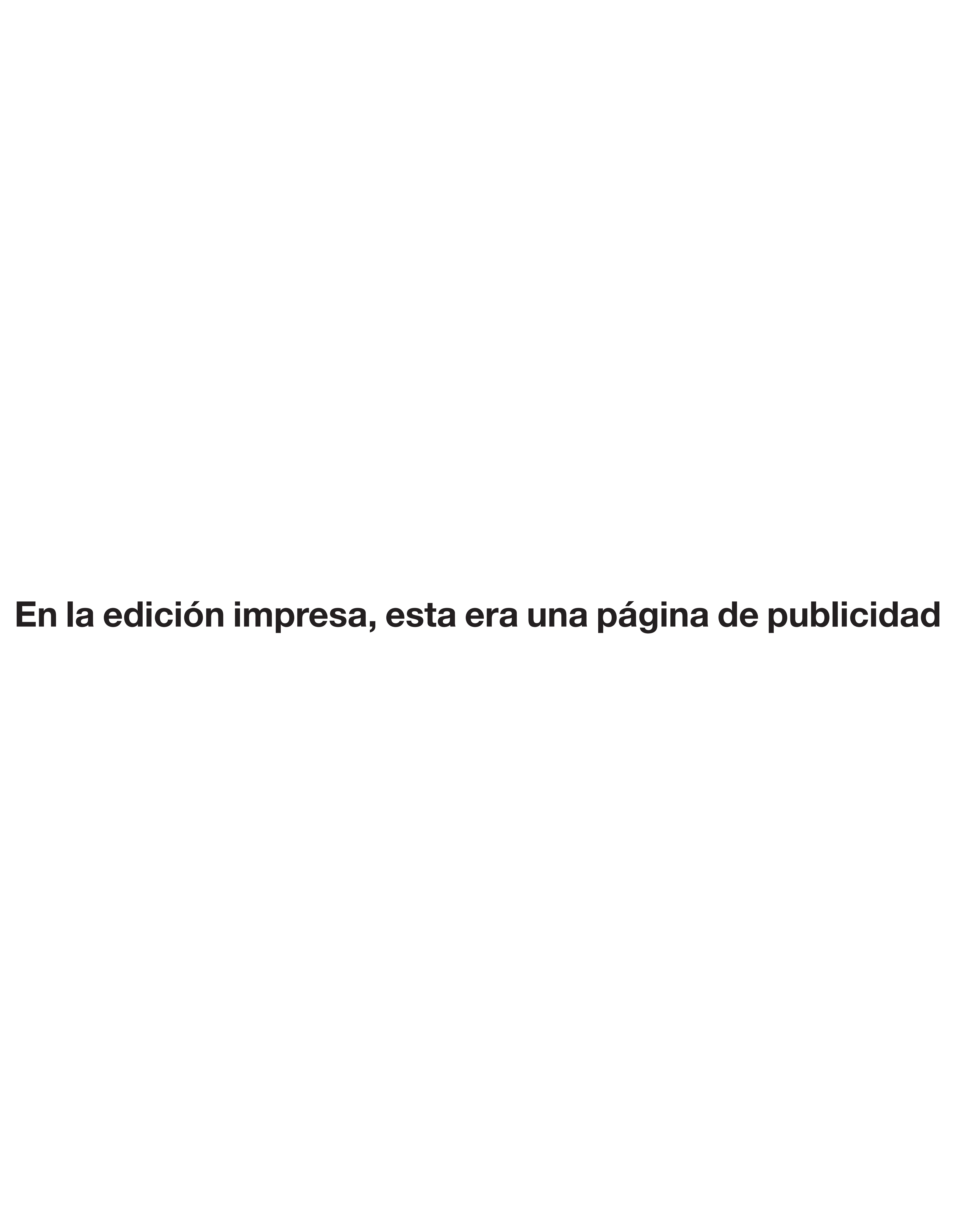
El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:

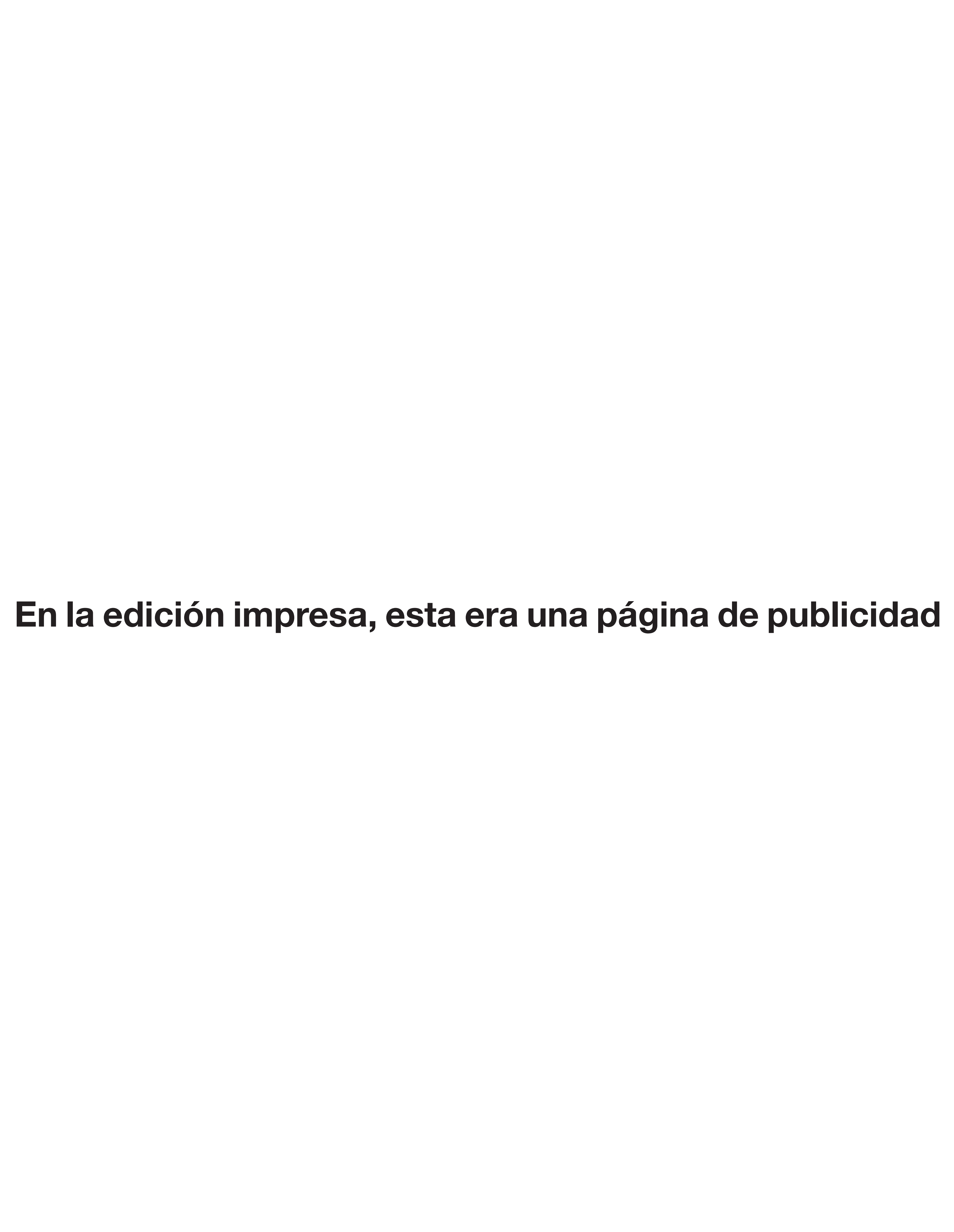






12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Los mejores soldados vuelven a la acción... en primera persona

«COMMANDOS STRIKE FORCE»

Después de su incursión en el mundo de las consolas con *Commandos 2*, Pyro Studios vuelve a la carga con un enfoque más directo, aunque sin olvidar los toques de estrategia que han hecho famosa a la saga.

Ambientado de nuevo en Europa en plena II Guerra Mundial, la propuesta de *Commandos Strike Force* nos mete de lleno en un shooter en primera persona, con toques de estrategia, en el que tendremos que manejar a un comando de tres soldados infiltrados tras las líneas enemigas y que harán uso de todas sus habilidades, al parecer combinadas, para superar misiones que les llevarán a Rusia, Francia o Noruega.

El comando estará formado por un Boina Verde, experto en armas y combate cuerpo a cuerpo, un francotirador, especialista en eliminar enemigos a distancia sin que noten tu presencia y un espía, capaz de usar el sigilo para infiltrarse en cualquier parte. Sus creadores hablan de libertad a la hora de planificar estrategias y cómo y con quién queremos superar las misiones, aunque habrá que esperar a jugarlo para ver en qué queda todo. Además de las misiones para un jugador, *CSF* también incluirá modos multijugador y Online. Sin duda, promete ser una de las propuestas más interesantes de 2005.



El juego volverá a estar ambientado en la Segunda Guerra Mundial y visitaremos países como Rusia, Francia o Noruega para realizar misiones.



El Boina Verde será el experto en combate cuerpo a cuerpo y en el uso de artillería pesada, y será el más indicado para el combate directo.



La ambientación, clave en los juegos de guerra y uno de los puntos fuertes de Pyro, promete reflejar fielmente la Segunda Guerra Mundial.



El francotirador podrá parapetarse y camuflarse con elementos del escenario para asegurar su posición y eliminar enemigos a distancia.

LOS ZOMBIES REGRESAN A PS2

Resident Evil 4 llegará a finales de 2005.

Aunque la llegada de *Resident Evil Outbreak* había paliado un poco la "sequía" que sufríamos de nuevas entregas de la famosa saga de terror, Capcom ha confirmado que a finales de 2005 también vamos a poder disfrutar de la hasta ahora exclusiva entrega de GameCube, *Resident Evil 4*. En ella manejaremos a Leon Kennedy, que viaja hasta un páramo apartado, supuestamente en España, para rescatar a una joven.

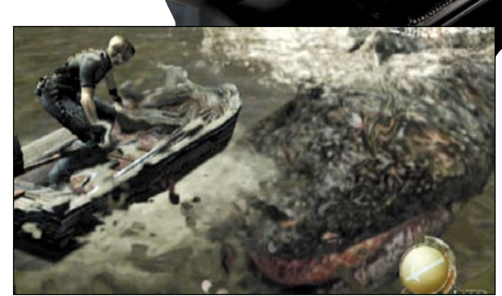
Todo se complicará cuando sea atacado por los aldeanos del lugar. Además, una extraña trama en la que sectas, monstruos y más seres dará lugar a uno de los mejores títulos de la saga. En fin, que ya se nos hace la boca agua esperando, pero no será hasta finales de 2005 cuando llegue, así que paciencia.



En esta nueva entrega manejaremos a Leon Kennedy, que buscando a la hija del Presidente irá a parar a un lugar extraño lleno de misterio.



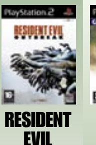
El sistema de control ha cambiado un poco, y ahora podremos apuntar a distintas partes del cuerpo de nuestros enemigos.

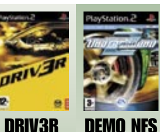
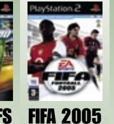
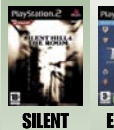
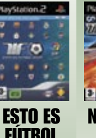
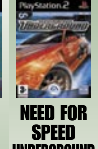


En esta ocasión, aparentemente no habrá zombies, aunque los monstruos y seres extraños no faltarán, como bien podéis ver.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de octubre)

*Lista facilitada por

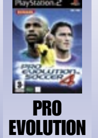
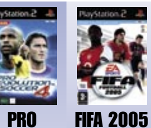



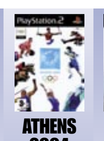







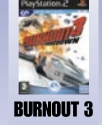
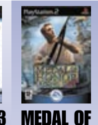
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BURNOUT 3	RESIDENT EVIL OUTBREAK	COLIN McRAE 2005	FORMULA ONE 2004	DRIV3R	DEMO NFS UNDERGROUND 2	FIFA 2005	SILENT HILL 4	ESTO ES FÚTBOL 2005	NEED FOR SPEED UNDERGROUND

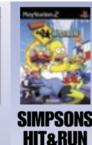
Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de octubre)

*Lista facilitada por

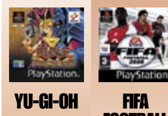



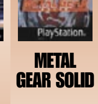
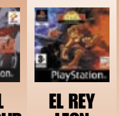
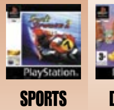
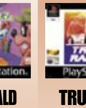
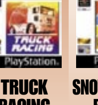


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GTA SAN ANDREAS	PRO EVOLUTION 4	FIFA 2005	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	ATHENS 2004	RESIDENT EVIL OUTBREAK	BURNOUT 3	MEDAL OF HONOR RISING SUN	GTA VICE CITY	SIMPSONS HIT&RUN PLATINUM

Los más vendidos PSone (del 1 al 31 de octubre)

*Lista facilitada por






1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
YU-GI-OH	FIFA FOOTBALL 2005	TOY STORY 2	METAL GEAR SOLID	EL REY LEON	SPORTS SUPERBIKES 2	DONALD CUAC ATTACK	TRUCK RACING	SNOWBOARD RACER	PACK GTA

PSP YA TIENE PRECIO EN JAPÓN

Sony lanzará su portátil el 12 de diciembre por 145 euros al cambio.

Sony ha cerrado todas las bocas que hablaban de retrasos y precios exagerados con la confirmación del lanzamiento de PSP en Japón. La fecha es el 12 de diciembre y el precio, realmente alucinante: 19.800 yenes (unos 145 euros al cambio). También se ha revelado la duración estimada para la batería, de 4 a 6 horas jugando, y entre 4 y 5 reproduciendo películas. La máquina no tendrá bloqueo territorial para los juegos (es decir, que podrá reproducir juegos editados en cualquier parte del mundo). Entre los 12 títulos de lanzamiento habrá algunos muy potentes, como *Need For Speed Underground Rivals*, *Ridge Racer* o *Dynasty Warriors*. Y también llegará a las tiendas un pack que incluirá la consola, una Memory Stick de 32 megas y unos auriculares por un precio ligeramente superior. Ahora, a esperar los datos del lanzamiento europeo.



¿QUÉ PASA CON...?

JUICED

Lo trae THQ en verano de 2005.
El esperado juego de carreras y tuning que Acclaim no pudo sacar a la venta por problemas económicos saldrá, con algunas mejoras, en verano de 2005 bajo el sello de THQ.



MEDAL OF HONOR

Su nueva entrega, en primavera.
EA Games ha anunciado que *Medal of Honor: Dogs of War* saldrá en primavera de 2005. Estará ambientado en Europa, concretamente en 1942.

PLAYBOY THE MANSION

Para el primer trimestre de 2005.
El juego de UbiSoft en el que nos pondremos en la piel de Hugh Heffner, el fundador de la imperio Playboy, se va a retrasar hasta el primer trimestre del año 2005. Habrá que esperar para gestionar la revista Playboy y sus fiestas...



HITMAN BLOOD MONEY

El "matón" vuelve el año que viene.
El agente 47 volverá a hacer de las suyas en la primavera de 2005 en un nuevo capítulo de la saga *Hitman*. Llevará por subtítulo *Blood Money* y promete múltiples mejoras, como una IA casi perfecta.

EL NUEVO TENCHU

Más infiltración con ninjas.
Los fanáticos de la saga *Tenchu* estáis de suerte porque en primavera del año que viene llegará *Fatal Shadows*, otra aventura de sigilo y ninjas protagonizada por Ayame y compañía.



THE PUNISHER

El crimen será castigado en febrero.
El salvaje juego The Punisher saldrá en febrero de 2005. Así, habrá que esperar un poco más para dar su merecido a todo criminal que se cruce en nuestro camino controlando a Frank Castle, alias el Castigador.

PLAY2MANÍA, SUBCAMPEONA EN EL RETO KILLZONE

Probamos el modo Online de *Killzone* en un atípico campeonato.

Tal y como anunciamos en la convocatoria del número pasado, Play2Manía seleccionó a tres de sus lectores, Antonio Sánchez, Álex Frago y Antonio Fernández, para acudir al reto Killzone, un campeonato muy especial en el que participaron 5 medios especializados en videojuegos.

El lugar escogido para tan reñido evento fue Zona Loft, un espacio abierto en el que Sony preparó unas "trincheras" muy especiales, con cuatro consolas y sus respectivos monitores, para que cada equipo se sintiera en casa. Ataviados con el típico "tres-cuartos" militar, tomamos el mando y permanecimos prácticamente invictos hasta la semifinal, donde fuimos derrotados por culpa de las conexiones a Internet y el buen hacer de nuestros rivales. Desde aquí nuestras más sinceras felicitaciones a Sony: durante los dos días que duró, disfrutamos como enanos...



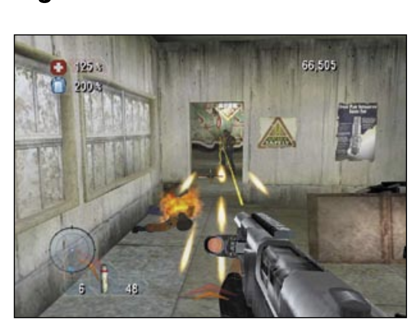
El equipo de Play2Manía al completo, con Álex Frago a la izquierda, los dos "Antonios" en el centro y Alberto, redactor jefe de la revista, a la derecha.


El campeonato duró dos días, en los que jugamos a *Killzone*, el gran shooter de Sony hasta la extenuación.

ACCIÓN HECHA EN AMÉRICA

***Americas´s 10 Most Wanted* llega este mes a PS2**

Este mismo noviembre se pone a la venta en España *America's 10 Most Wanted*, un shooter subjetivo en el que debemos cazar a los 10 criminales más buscados de EEUU, entre los que se encuentran Bin Laden y Saddam Hussein. En el desarrollo predominará la acción, visitaremos países como Afganistan, EEUU o Francia, y se incluirán combates en tercera persona en los que pelearemos a golpes con los enemigos.


Los disparos y la acción coparán el desarrollo.


Nuestra misión será detener a los 10 criminales más buscados de EEUU, incluidos Hussein y Bin Laden.



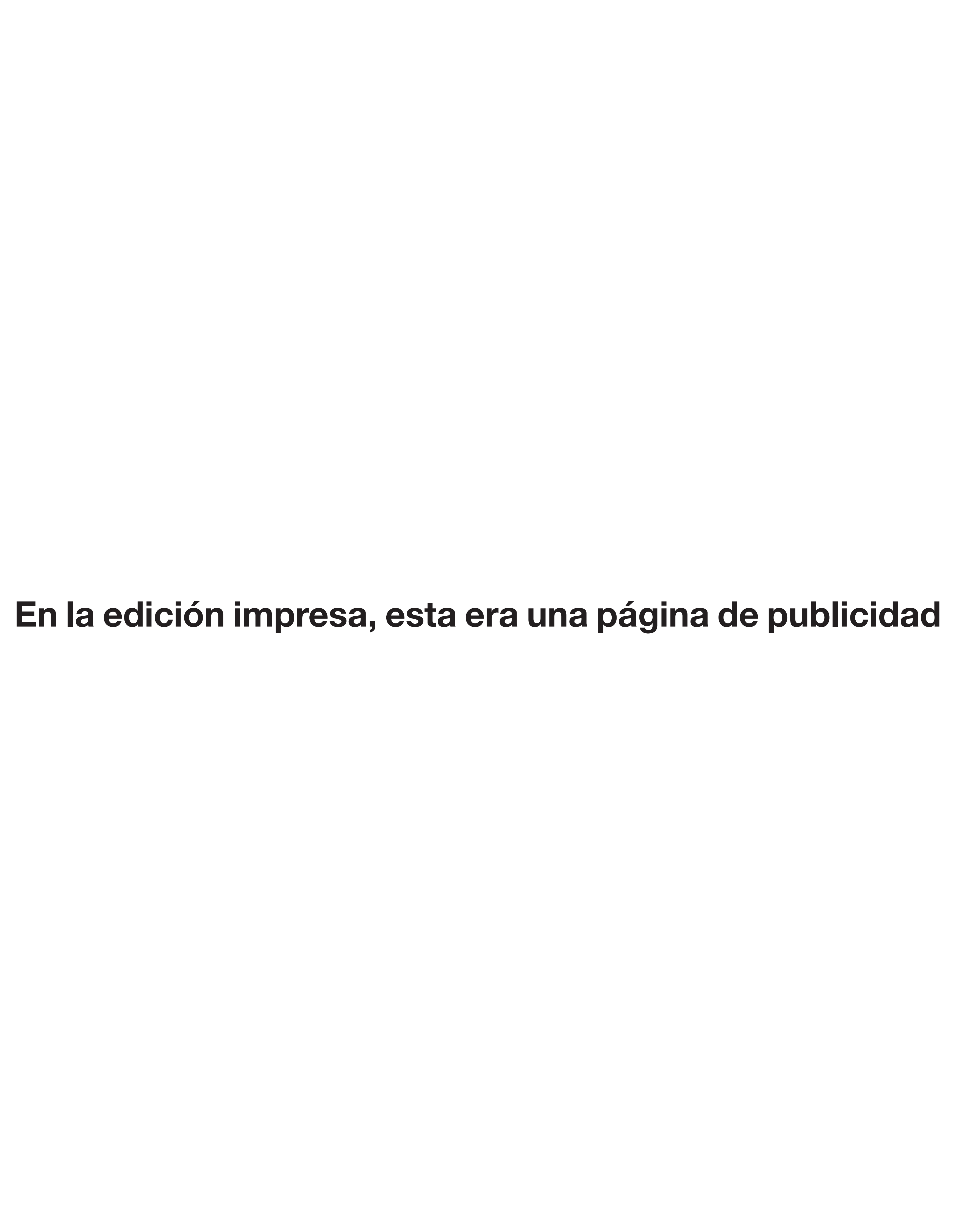
Podemos esperar sorpresas como combates en los que los tiroteos cederán protagonismo a los golpes.

GANADORES CONCURSOS

Estos son los ganadores de 10 juegos *Colin McRAE 2005* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del nº 69.



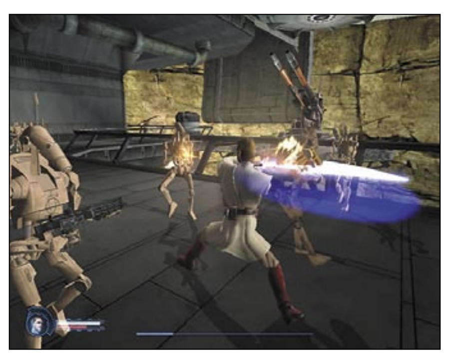
Alvaro Couto Mesejo ....A Coruña
David Gómez Chana ....Alicante
Jaime Cabrera Caselles ....Alicante
Matías Chueco Santos ....Barcelona
Juan Márquez Morales ....Barcelona
Marcos Gómez Nuñez ....Barcelona
Isaac Fernández Corrales ....Cádiz
Mª José Alcubierre Ballarín ....Huesca
Francisco Rodríguez Clavero ....Madrid
Pere Altes Armengol ....Tarragona


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

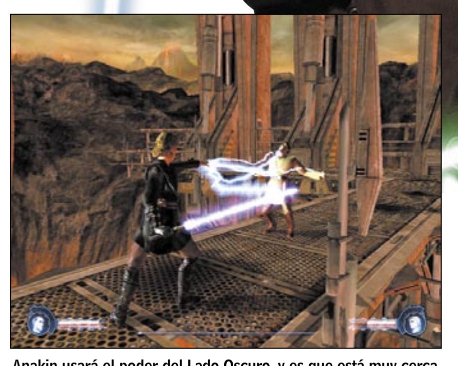
STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

Primeras imágenes del juego basado en el Episodio III.

Coincidiendo con el lanzamiento del primer trailer de la película que llegará a nuestros cines el 19 de mayo de 2005, LucasFilm ha mostrado las primeras imágenes del nuevo juego basado en la saga galáctica, que saldrá dos semanas antes que la película. Será una aventura de acción en tercera persona en el que manejaremos a Obi-Wan Kenobi y a Anakin Skywalker en vistosas batallas y duelos de sable láser que reflejarán a la perfección el universo "Star Wars". Tendremos a nuestra disposición las habilidades de Jedi de ambos personajes que, combinadas con nuestro dominio del sable láser darán lugar a movimientos devastadores. ¿Podremos jugar con Anakin convertido en Darth Vader? Habrá que esperar...



Con Obi Wan Kenobi manejaremos el sable láser y usaremos la Fuerza para abrirnos paso entre tanto enemigo.



Anakin usará el poder del Lado Oscuro, y es que está muy cerca ya de convertirse en el Darth Vader que todos conocemos[...

SOLDADOS DE ÉLITE EN NUESTRO BANDO

Full Spectrum Warrior **tendrá su versión en PS2.**

Creado para ser usado por el ejército americano como entrenamiento y simulación en combates urbanos, misiones de paz y pacificación, nuestro objetivo consiste en asumir el papel del líder de un escuadrón en el año 2020 y manejar a ocho soldados en tiempo real. El realismo será una de las principales claves de este juego y sus creadores han prometido una IA avanzada para los soldados, trampas en todos los escenarios y un montón de sorpresas más... aunque se desconoce si contará con modo Online o con algún nivel exclusivo. En fin, tendremos que esperar hasta el año que viene para unirnos a este escuadrón.



FSP es el simulador "oficial" del ejército americano.

ESPECTÁCULO CALLEJERO

Fútbol en plan arcade con *FIFA Street.*

Tras *NBA Street* y *NFL Street*, la siguiente serie deportiva de EA Sports que da el salto al terreno de los arcades será *FIFA*. Así pues, en *FIFA Street* vamos a encontrar unos partidos "cuatro contra cuatro" en los que primarán las jugadas de ejecución sencilla y espectacular puesta en escena, sin de los rigores de un simulador. Todos los partidos se desarrollarán en canchas callejeras (en ciudades como Amsterdam o Río de Janeiro), y en ellos podremos jugar con estrellas como Beckham o Ronaldo. Saldrá el año que viene.



Será tan divertido como *NBA Street,* pero con fútbol en vez de baloncesto.

«GTA SAN ANDREAS» ARRASA EN SU ESTRENO

El "Opening Night" en Centro Mail fue un éxito total.

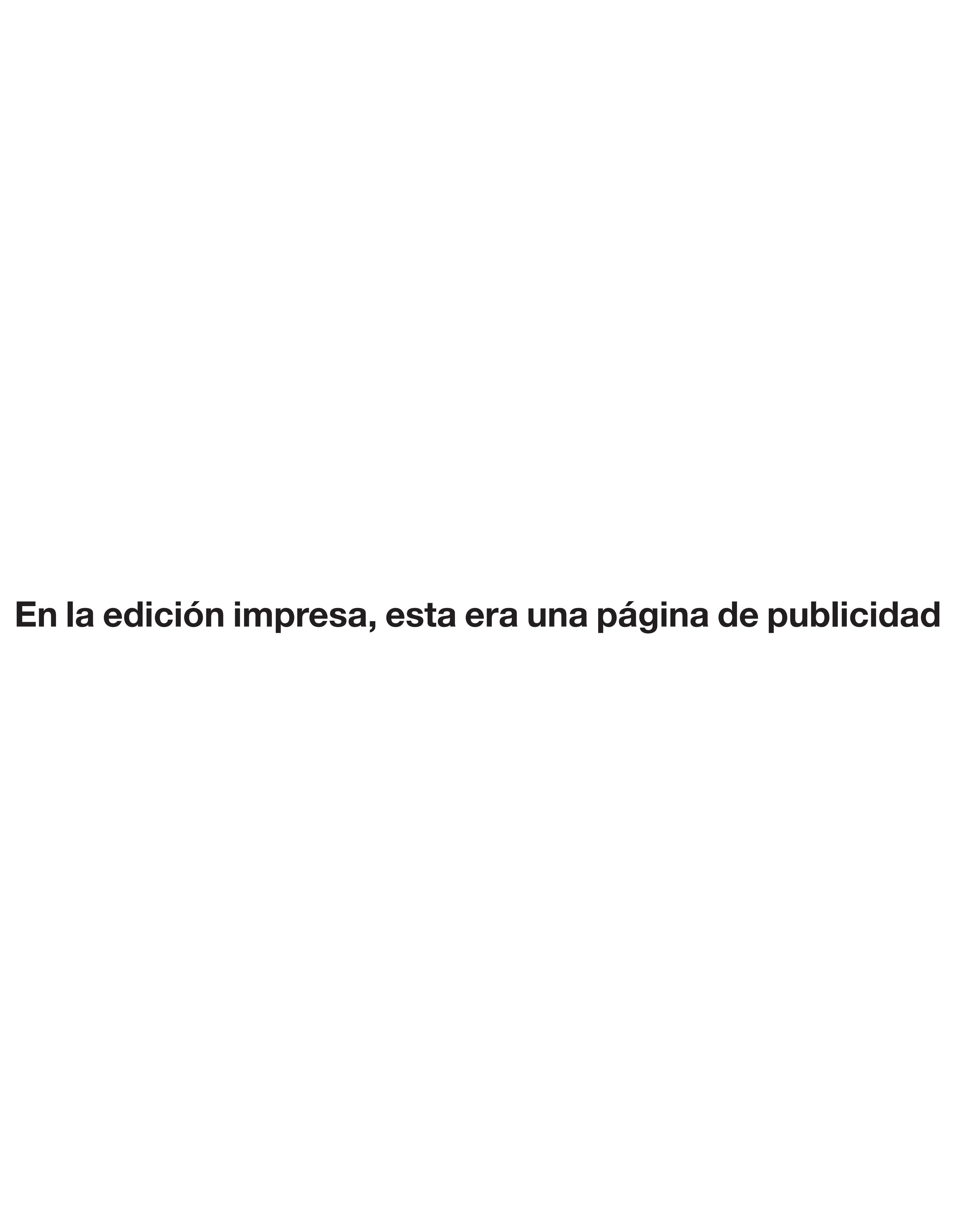
El evento que preparó la cadena Centro Mail en dos de sus tiendas la noche anterior a la salida oficial del juego en Madrid y Barcelona, fue un rotundo éxito que sobrepasó las expectativas más optimistas. Más de 500 personas pasaron por caja para hacerse con su copia de *San Andreas* sólo en Madrid, aunque aún estamos lejos de las casi 700.000 copias que ya se han vendido en Inglaterra sólo en el primer fin de semana. Lo que sí está claro es que estamos ante uno de los mejores juegos del año y uno de los imprescindibles estas navidades en PS2. Si aún no te has hecho con él... ¡corre a tu tienda más cercana, que en muchos puntos de venta ya se está agotando!



Más de 500 personas acudieron a su cita ineludible con *San Andreas.* Las colas para hacerse con el juego fueron de aupa.



Algunos de los primeros afortunados en tener su copia posaron así de contentos para la prensa, y es que la ocasión lo merecía.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

En Japón, arrasa un juego de lucha basado en una serie de anime *Naruto Narutimate Hero 2*, seguido de *Ace Combat 5: Unsung War*. Y en occidente, desde su lanzamiento a finales de octubre, sólo hay un rey en las listas: *GTA San Andreas*, que ya está batiendo records.

➔ Nuevos Kombates

La saga *Mortal Kombat*, tendrá una nueva entrega prevista para finales de 2005. Se llamará *MK Shaolin Monks* e incorporará componentes de aventura, y que además del Modo Historia para un jugador tendrá un misterioso modo multijugador cooperativo.



➔ Más juegos de cine

Dos de los grandes bombazos cinematográficos de 2005 van a tener su versión para PS2. Electronic Arts lanzará en verano *Batman Begins*, basado en la nueva peli del superhéroe. Por su parte, UbiSoft lanzará en Navidad un juego inspirado en King Kong, la nueva película de Peter Jackson, director de El Señor de los Anillos.

➔Renace la fantasía

Square-Enix ha anunciado un nuevo proyecto basado en el universo de *Final Fantasy VII*. Se trata de *FFVII Crisis Core,* un juego de rol de acción del que sólo se sabe que verá la luz en PSP en el año 2006.

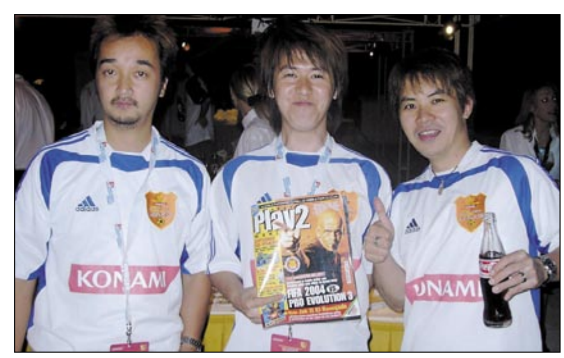
➔ Carreras para PSP

Gran Turismo Mobile, la versión portátil de *GT4*, podría salir en Japón en primavera. En occidente, es posible que esté listo para el lanzamiento de la consola por esas fechas, y que se venda conjuntamente con la consola en un pack.

FUIMOS TESTIGOS DE LA FINAL EUROPEA DE LA LIGA «PES»

Además, pudimos charlar con los creadores de la serie *Pro Evolution Soccer*.

El precioso pueblo francés de St. Paul de Vence, muy cerca de Niza, fue el marco elegido por Konami para celebrar la final europea de la Liga *PES*. Hasta allí nos desplazamos para animar a Sergio Blázquez, el campeón español, que tras exhibir un juego brillante en todos sus partidos, al final quedó en un meritorio cuarto puesto. También aprovechamos la ocasión para charlar con el equipo de desarrollo del juego, con su director Shingo "Seabass" Takatsuka a la cabeza. Él mismo nos confirmó que ya están empezando a trabajar en *Pro Evolution Soccer 5* para PS2, que contará con más licencias y con modo Online, entre otras novedades. En fin, que el fin de semana "futbolero" al que nos invitó Konami dio mucho de sí.



Shingo "Seabass" Takatsuka (a la izquierda) y otros integrantes del equipo de desarrollo de *Pro Evolution Soccer 4*, contentos con un ejemplar de Play2Manía.



Sergio Blázquez, que se confesó lector de la revista, posa con nuestro compañero Daniel Acal. Al final, el campeón español quedó en un meritorio cuarto puesto.

EL MEJOR FÚTBOL, TAMBIÉN PARA PSONE

***FIFA 2005* sale para los 32 bits de Sony**

EA Sports se ha "acordado" de PSOne y también ha desarrollado una versión de su *FIFA 2005* para los 32 bits de Sony. En la edición de este año está la gran cantidad de opciones y clubes de siempre, actualizados y con licencia. En cuanto al sistema de juego, ofrecerá un fútbol asequible para todos, similar al de anteriores entregas. No negaremos que gráficamente está algo desfasado, pero si "sólo" tienes una PSOne, aquí hay otro gran juego de fútbol.

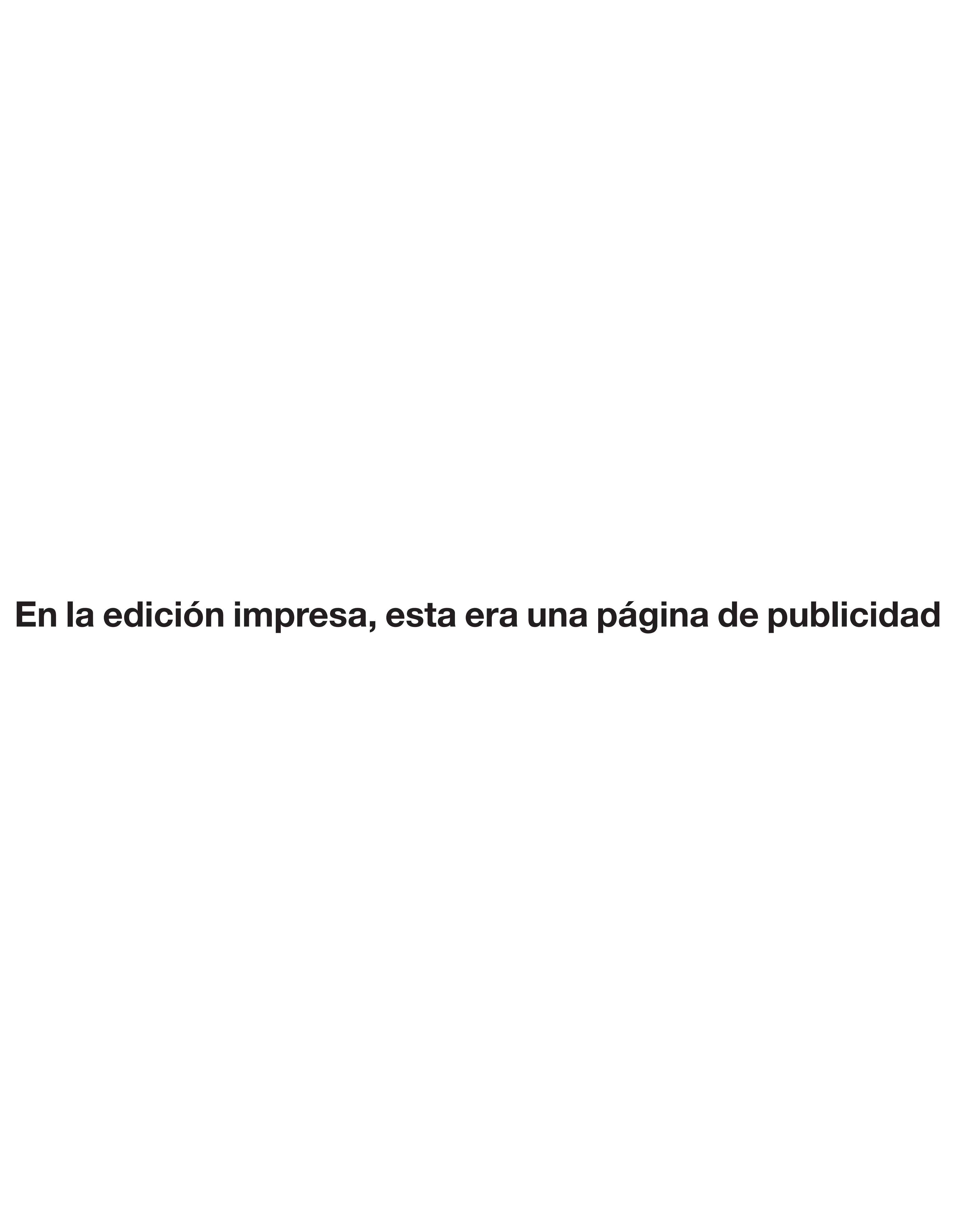


Aunque cada vez menos, de vez en cuando siguen saliendo buenos juegos para PSOne, como este *FIFA 2005*.

¿TE GUSTAN LAS PISTOLITAS?

Torrente hará de las suyas en PS2 el año que viene.

Desarrollado por los españoles de Virtual Toys y editado por Virgin Play, *Torrente 3* llegará a PS2 coincidiendo con el estreno de la película. El juego puede ser un *GTA* "a la española", ya que manejando a Torrente tendremos libertad para recorrer una ciudad española cumpliendo objetivos a pie y en coche. Además podremos hablar con ciudadanos y entrar en bares, por ejemplo. El actor Santiago Segura prestará su imagen y su voz, con lo que las risas estarán garantizadas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS PS2



Todos los trucos, extras y pistas para:

- JAK II. El Renegado
- Dragon Ball Z Budokai 2
- The Simpsons Hit & Run
- Chaos Legion
- NFS Underground
- El Retorno del Rey
- MoH Rising Sun
- Ratchet & Clank 2

Ya a la venta.



¡¡14 TATUAJES POKéMON!!

• Zelda vuelve al ataque. Llegan dos títulos geniales con Link como protagonista: *Four Swords* para Cube y *The Minish Cap* para GBA.

• Póster con todos los Pokémon de Rojo Fuego y Verde Hoja. Nos hemos esmerado y, con ayuda del profe Oak, hemos hecho el póster más útil del momento. ¡Ahora sí, hazte con todos!

• Comienza la guía de Rojo Fuego y Verde Hoja. La encontrarás en nuestra Revista Pokémon, donde además verás la última entrega de la guía de combate de *Pokémon Colosseum.*

• Reportaje: 18 nuevos juegos para Nintendo DS. Las megaestrellas son *Metroid* y *Mario 64x4*. ¡Ah, y una cosita sobre *Resident Evil 4*... ¡tenemos pantallas exclusivas!

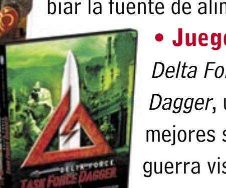
Ya a la venta.



¡¡POR LA GLORIA DE ROMA!!

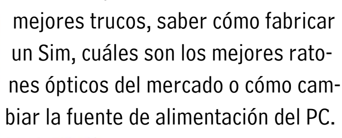
• Análisis Rome Total War. Analizan el esperado juego en el que podrás emular las hazañas del imperio Romano derrotando a todos los pueblos hostiles que le amenazaron. Como siempre, todos los juegos son sometidos al exhaustivo Test de 24 ordenadores en los que se realizan 48 pruebas de rendimiento que te indican si un juego funcionará en tu PC.

• Consejos prácticos. Además podrás disfrutar con los mejores trucos, saber cómo fabricar un Sim, cuáles son los mejores ratones ópticos del mercado o cómo cambiar la fuente de alimentación del PC.



• Juego de regalo. *Delta Force: Task Force Dagger*, uno de los mejores simuladores de guerra vistos en PC.

Ya a la venta.



HALF-LIFE YA ESTÁ AQUÍ



• El juego de acción más esperado de los últimos años es una realidad y Micromanía te ofrecerte un análisis completo y definitivo.

• Reportaje de City of Heroes. Con el 2005 llega uno de los juegos de rol online de mayor éxito de todos los tiempos. Prepara tus poderes porque hay un sitio para ti en la Ciudad de los Héroes.

• Como todos los meses, un DVD con un juego original completo, de regalo. Y, además, las mejores demos jugables, actualizaciones...

A la venta el 26 de noviembre.

HOBBY CONSOLAS

GRAN TURISMO 4: EL PLACER DE CONDUCIR

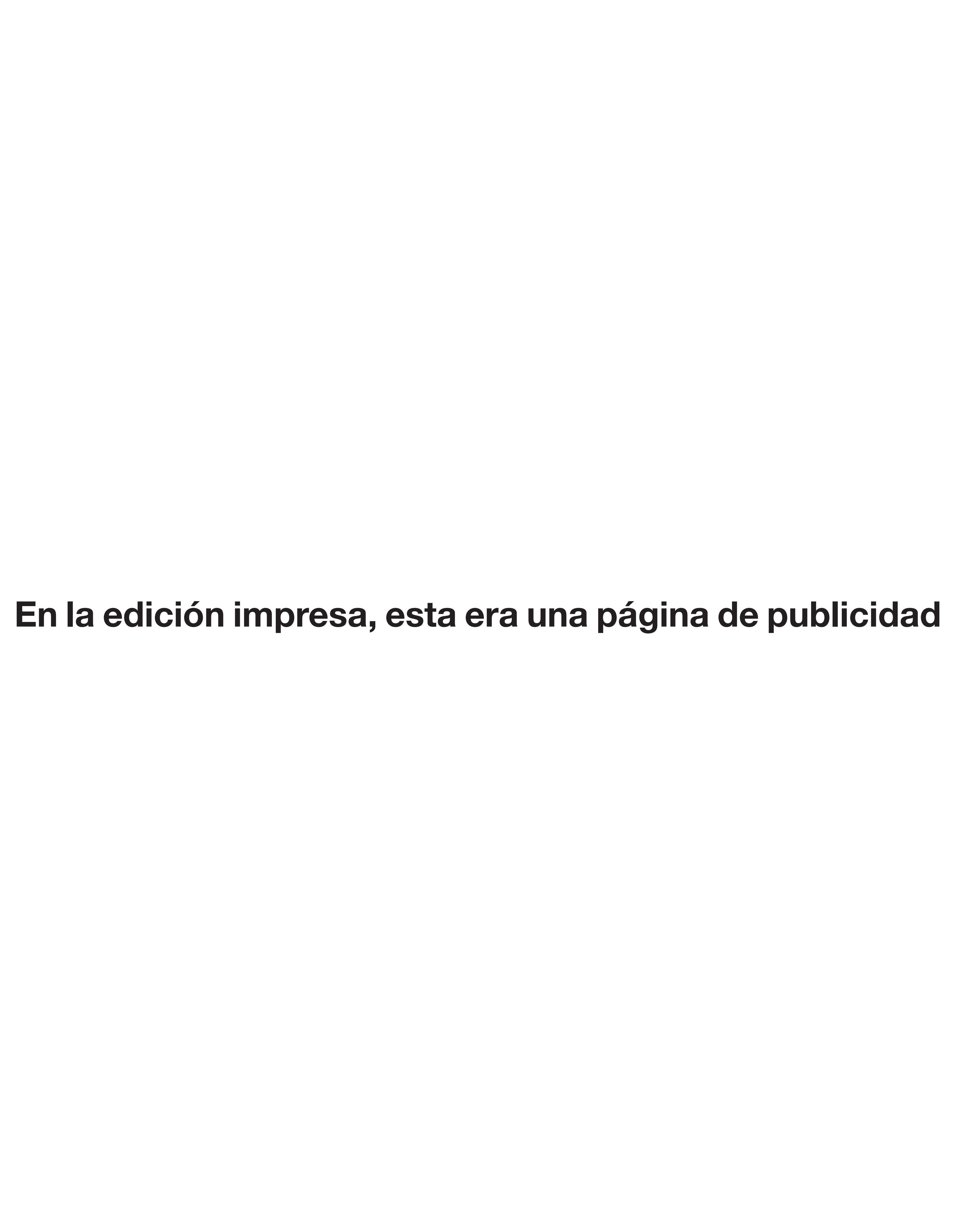
• Así será GT4: Si queréis saber cómo será este esperado simulador de conducción de PS2, Kazunori Yamauchi, su creador, os lo cuenta todo en este imprescindible reportaje.

• GTA San Andreas: 6 páginas con el análisis a fondo del juego del año, y todos los trucos para que lo disfrutéis a tope.

• Suplemento especial *Prince of Persia* 2: 28 páginas con la guía completa de la aventura, los personajes, los secretos, el final alternativo… ¡El Príncipe necesita vuestra ayuda!

• Vídeo CD de regalo con los vídeos de los mejores juegos para GameCube y GBA.

A la venta el 25 de noviembre


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LA AVENTURA MÁS "SALVAJE" DEL MAESTRO DE LA INFILTRACIÓN

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

El 17 de noviembre, la nueva y esperada aventura de Snake se pondrá a la venta en EE.UU. Si, como nosotros, eres de los que no duermen pensando en *MGS3*, no pierdas de vista estas páginas... que ya lo hemos podido jugar en primicia.

Konami Género **Aventura de acción** Fecha prevista **Marzo de 2005**

Los europeos aún tendremos que esperar unos cuantos meses, exactamente hasta el primer trimestre de 2005 para disfrutar de la nueva y esperada entrega de la aclamada saga *Metal Gear*, la reina indiscutible de las aventuras de espionaje e infiltración. Lo mejor de todo es que, tras probar una primera demo del juego, os podemos asegurar que esta breve espera va a merecer la pena, ya que lejos de limitarse a repetir el estilo de juego de anteriores entregas, *Snake Eater* va a ofrecer un montón de cambios y sorpresas que seguro volverán "locos" a los seguidores de la serie...

MISIÓN EN SOLITARIO

Como ya se adelantó en la presentación oficial del juego, en la feria E3 de 2003, *Snake Eater* ha sido concebido





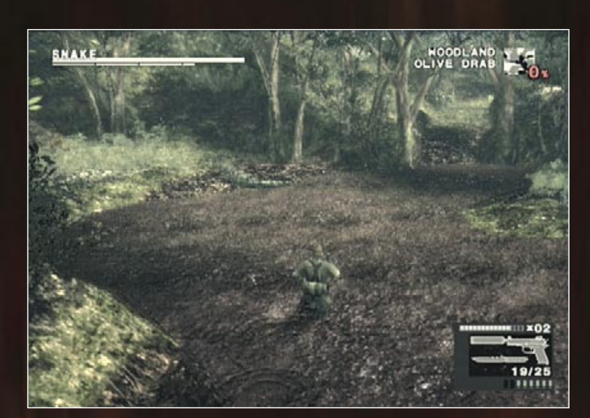








Las claves de la aventura seguirán siendo el sigilo y la acción, a las que se suma la supervivencia en la selva, con todo lo que implica: cazar, mimetizarse con el entorno...



Los peligros de la selva son muy variados. Aparte de los soldados, tendremos que tener cuidado con las arenas movedizas, los precipicios, los animales salvajes...



Su ambientación en los años 60 se dejará ver en un montón de detalle, como los uniformes, la banda sonora del juego o la representación gráfica del Codec.

con la intención de romper con anteriores *MGS* en muchos sentidos. En primer lugar, la acción se traslada a los principios de los años 60, cuando la guerra fría estaba en su punto álgido y la menor tensión podía provocar un conflicto a gran escala entre los Estados Unidos y la ahora extinta URSS. De hecho, todo comenzará con un agente especial americano llamado Jack, nombre en clave Snake, infiltrándose en una tupida jungla cercana a Afganistán, donde supuestamente el ejército ruso está realizando secretos con una nueva y peligrosa arma de destrucción masiva. El objetivo de esta misión en solitario es contactar con Sokolov, el científico ruso inventor del arma, que ha decidido desertar, y llevarlo de vuelta a los Estados Unidos. Parece fácil, pero ni el entorno donde debemos actuar ni el ejército ruso van a ponerle las cosas fáciles a Snake...

La recreación de la jungla y sus fabulosas novedades jugables prometen llevar a *MGS3* a lo más alto.

Así las cosas, una de las grandes incógnitas del juego por fin ha quedado despejada: el protagonista no va a ser el Snake que todos conocemos. De hecho se tratará de Big Boss, el "padre" de Snake, y que a lo largo del juego descubriremos las causas por las que heredó su famoso nombre de guerra... que básicamente se reducen a su enfrentamiento con The Boss, su maestro, al pasarse al bando enemigo.

SÓLO EN LA JUNGLA

Tras pisar tierra firme, Snake se encontrará sólo y desarmado en la jungla. En un principio su misión tenía una duración prevista de tan sólo cuatro horas, »

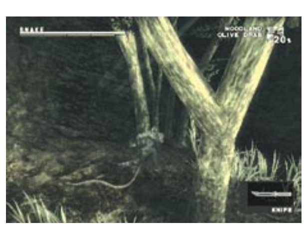
UN DÍA CUALQUIERA EN EL ESPESOR DE LA JUNGLA...

Sobrevive como puedas

Como siempre, Snake comienza su misión sin ningún tipo de apoyo. Será cometido suyo buscar comida, armas e incluso formas de mimetizarse con el entorno. Estas son algunas de las primeras acciones básicas que tendremos que dominar para sobrevivir en un entorno hostil como la jungla.



ENTORNO SALVAJE. La espesa flora del lugar será muy útil para escondernos.



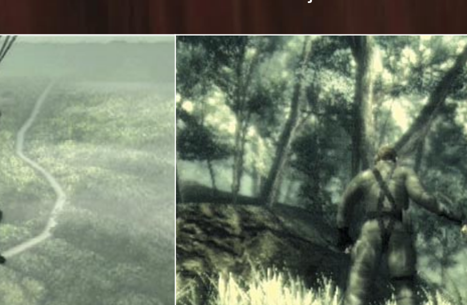
CAZAR. Imprescindible para sobrevivir, así como recoger frutas y hongos.



TODO ES COMESTIBLE. Pájaros, ratas, cocodrilos, serpientes, peces... si se mueve, a la cazuela.



MENÚ A LA CARTA. Aparte de cazar, podremos "sedar" a ciertos animales y enjaularlos, para comerlos "frescos" o lanzárselos a los enemigos.





Una presentación que cortará la respiración...

La aventura comenzará con Snake, Jack para los amigos, sobrevolando Afganistán. Antes de poder acabar su cigarro, recibe la orden de lanzarse al vacío, en un espectacular salto que nos dejará unas impresionantes vistas de la jungla (perspectiva subjetiva incluida). Tras el no menos vistoso aterrizaje, comenzará la supervivencia...

HARÁS TODO LO POSIBLE PARA QUE EL ENEMIGO NO TE RECONOZCA EN LA JUNGLA

Cómo mimetizarse con el entorno en menos de dos minutos...

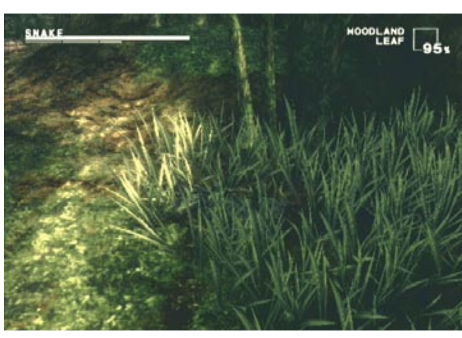
Dicen que la mejor defensa es un buen ataque... pero en *Metal Gear Solid 3* no va a ser tan fácil. La mejor forma de evitar a los enemigos es fundiéndose con el entorno, haciéndonos invisibles a los ojos de los enemigos. Para ello, podemos escondernos en troncos huecos, utilizar las sombras o recurrir a las pinturas de guerra y los trajes de camuflaje... como te explicamos aquí abajo.



PINTURAS DE GUERRA. Barro, betún... cualquier sustancia que manche podrá servirnos para pintarnos la cara y el cuerpo. Ayudará a incrementar nuestro porcentaje de camuflaje.



TRAJES DE CAMUFLAJE. A medida que avancemos en la aventura iremos encontrando vestimentas con nuevos estampados y dibujos, como este que imita a los ladrillos.



EL HOMBRE INVISIBLE. Si mezclamos ambos factores, pinturas de la cara y la vestimenta, conseguiremos un factor de camuflaje: cuánto más alto, mejor. ¿Veis por algún lado a Snake?



Snake podrá interactuar con ciertos elementos del entorno, como barriles, para quitarse a los enemigos de encima, o incluso dispararlos para que exploten.



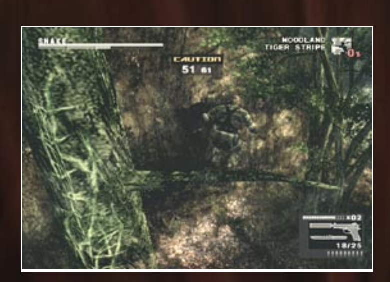
La vista subjetiva volverá a ser tremendamente útil durante los tiroteos, y nos permitirá inmovilizar a los enemigos, o dispararles a los brazos para que no puedan llamar a otros soldados por radio.

pero las cosas se complican y se verá obligado a sobrevivir en este entorno hostil durante mucho más tiempo. Por esa razón, uno de los principales componentes del juego será la supervivencia, una idea completamente nueva en el género. Snake tendrá que conseguir comida para mantenerse vivo y recuperar sus fuerzas, algo imprescindible para realizar ciertas acciones, como permanecer más tiempo colgado de una rama o apuntar mejor. Por fortuna, en un entorno natural de este tipo encontraremos numerosos platos a degustar, como frutos, plantas y hongos, o bien dando caza a un amplio abanico de animales, desde pequeñas ratas y pájaros a cocodrilos de más de 2 metros.

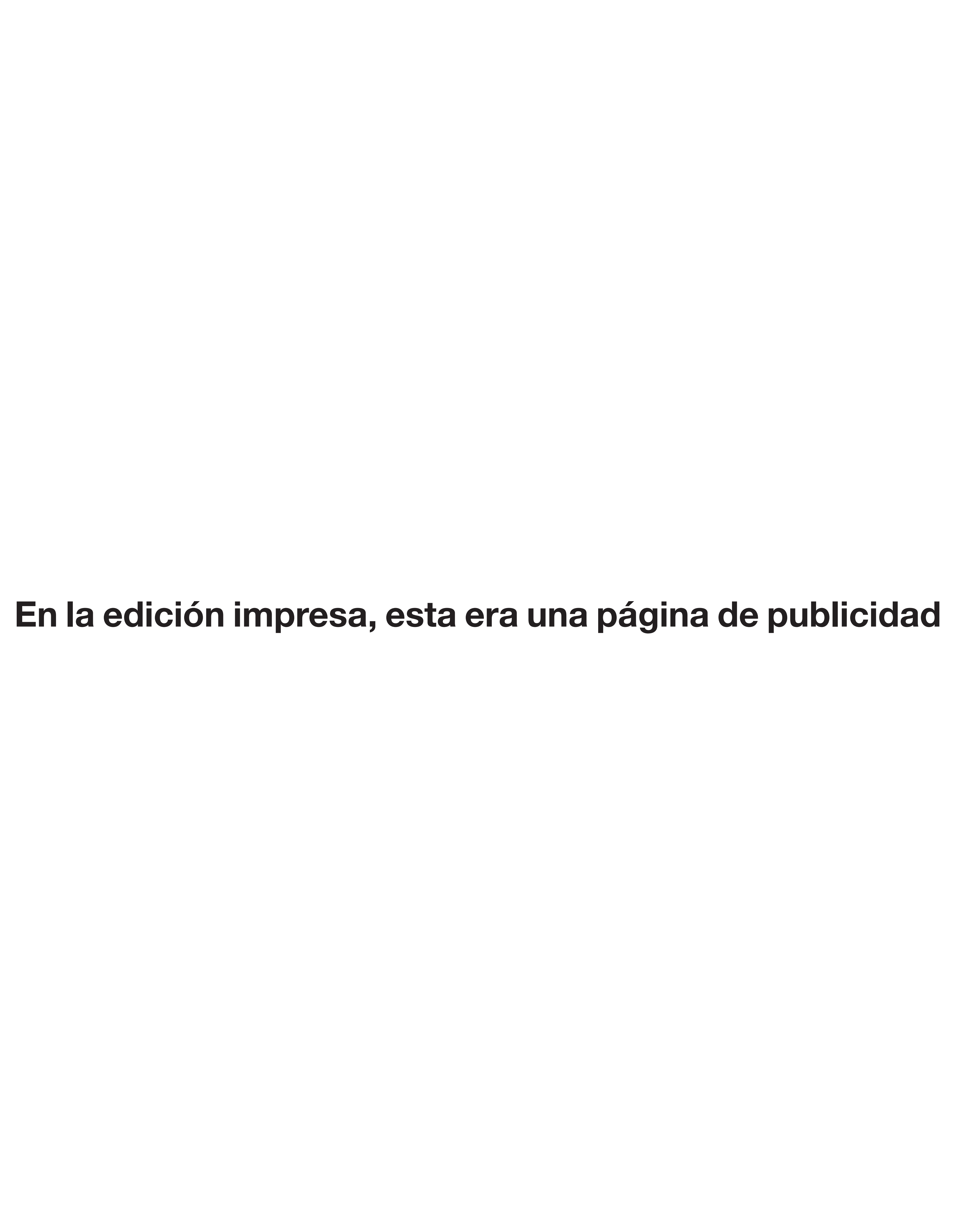
UN "SER" INVISIBLE

Nuestra inferioridad numérica nos invitará a pasar desapercibidos a los ojos de los numerosos soldados rusos. Para ello, aparte de ocultarnos en las sombras y la maleza, tendremos que recurrir a dos técnicas de camuflaje. Por un lado podremos utilizar distintos tipos de pintura y barro para "colorearnos" la cara y las partes visibles del cuerpo. Por otro, dispondremos de trajes con distintos colores y dibujos, que emularán la corteza de los árboles, ladrillos, hojas y ramas... y alguna que otra sorpresa que Konami aún no ha desvelado. La suma de estos dos factores, pintura y ropa, nos dará un coeficiente de camuflaje que aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla. Cuanto más se acerque »





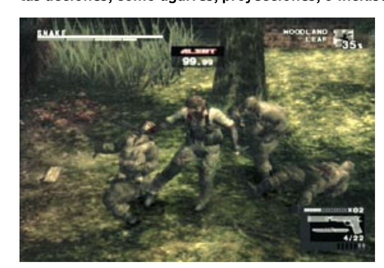



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

GOLPEA, AGARRA, INTERROGA, ELIMINA... TODO VALE CON TAL DE QUITARSE AL ENEMIGO DE ENCIMA

Los mejorados combates cuerpo a cuerpo

El sistema CQC, conocido como Close Quarter Combat o combate a media distancia, nos permitirá enfrentarnos a un puñado de enemigos con ciertas garantías. Para salir airosos, podemos realizar distintas acciones, como agarres, proyecciones, o incluso interrogar o eliminar al soldado en cuestión. Todo sea por cumplir la misión... y volver sanos y salvos a casa con Sokolov.



CONTRA VARIOS ENEMIGOS. Al descubiertos, no será raro vernos rodeados por más de un enemigo. Con CQC te los quitarás de encima.



ESCUDO HUMANO. Aparte de golpear, el movimiento básico serán los agarres, que nos servirán de protección o para realizar otras acciones.



INTERROGAR. Presionando R3 interrogaremos al soldado, que puede darnos información sobre algún secreto o curiosidad de la zona...



Y POR ÚLTIMO, ELIMINAR. Si ya hemos conseguido toda la información, y queremos acabar con el soldado, podemos usar nuestro cuchillo.



La interactividad de los entornos será aún mayor, y por ejemplo, podremos cortar las cuerdas de este puente colgante para desequilibrarlo y tirar a los soldados.



Snake tendrá dos indicadores en la parte superior de la pantalla: uno reflejará su "vida" y otro la energía para realizar las acciones (que recuperamos comiendo).

» este coeficiente al 100%, más invisibles resultaremos a los ojos de los enemigos...

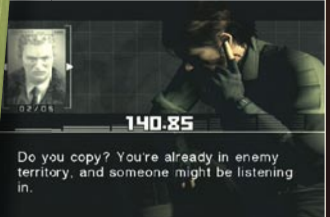
CAIGA QUIEN CAIGA

Si el camuflaje falla, tendremos que recurrir a las armas de fuego y las técnicas de combate CQC, más conocidas como Close Quarter Combat o combate cuerpo a cuerpo. Serán otra de las grandes novedades el juego, y gracias a estas técnicas, saldremos airosos de las situaciones en las que estaremos en inferioridad numérica. Así, podremos agarrar a un soldado enemigo y realizar acciones tan dispares como coger un rehen y usarlo como escudo humano, lanzarlo contra el suelo para dejarlo inconsciente, interrogarle... En suma, una serie de acciones que complementarán a un amplio arsenal, en el que no faltarán las escopetas, los rifles de precisión, los fusiles automáticos y un montón de sorpresas más, como un machete y la posibilidad de usar un mismo silenciador con armas similares del mismo calibre.

Mimetizarnos, comer, cazar... todo esto y más será necesario para sobrevivir en la jungla.

PRIMERAS IMPRESIONES

Aún a falta de haber visto a alguno de los enemigos finales, os podemos decir que *MGS3* promete ser todo un pelotazo, todo aquello que esperábamos de él. La jungla es increíble, las novedades jugables insuperables, el apartado técnico de lo mejorcito que hemos visto... en fin, una delicia audiovisual que seguro arrasará en los primeros meses de 2005. Eso sí, lo único malo es que parece que, como en la anterior entrega, van a abundar las secuencias cinemáticas y las largas conversaciones por Codec...

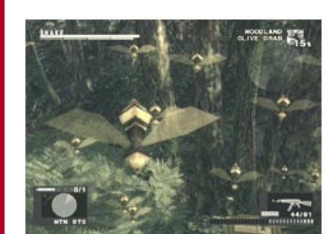




MIL Y UNA LOCURAS POR DESCUBRIR...

Los detalles de Kojima

Como en anteriores *MGS*, su creador, Hideo Kojima, se ha permitido la licencia de incluir numerosas situaciones cómicas, así como detalles que otorgan al juego un carácter mucho más interactivo y cinemático. Por poner ejemplo, durante el salto en paracaidas de la intro, podemos pulsar R1 para acceder a una vista subjetiva un tanto especial...



LAS ABEJITAS. En la jungla encontraremos multitud de colmenas que podemos utilizar para espantar a nuestros enemigos, pero no te pongas cerca...

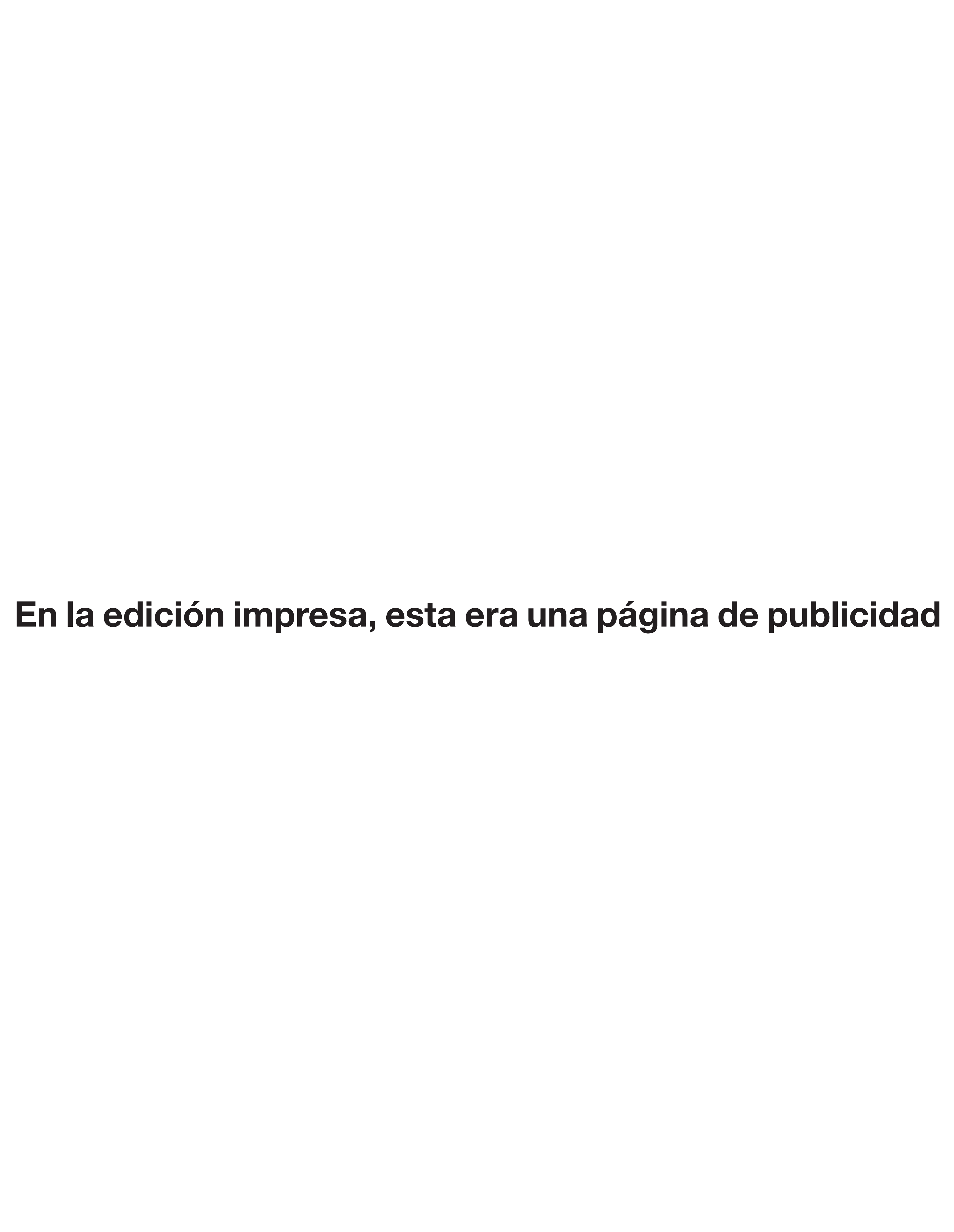


MAREOS. Si al entrar en el menú de selección de vestimenta, giramos el modelo de Snake, este acabará vomitando...





LOS PRISMÁTICOS. En muchas secuencias de vídeo podremos pulsar R1 para acceder a una vista alternativa...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡SORTEAMOS MÁS

LOS MEJORES REGALOS

Atentos, que las Navidades están a la vuelta de la esquina y hay que empezar a prepararse. ¿Qué regalos quieres hacer? ¿Cuáles vas a pedir? En este Bazar puedes encontrar algunas ideas sobre el tema, pero lo mejor es que puedes ganar todo lo que en él aparece. Juegos, periféricos, figuras, camisetas... Sorteamos más de 400 productos y algunos de ellos no se pueden comprar en las tiendas.

PS2 AQUA + 3 Juegos

Precio **149,95 €**
Compañía **Sony**

A estas alturas de la vida ya tendrás una PS2, pero ¿verdad que no te importaría llevarte a casa la última edición en un espectacular azul metalizado? El "paquete" también incluye los tres éxitos de Sony de estas Navidades.



PS2 NEGRA + 3 Juegos

Precio **149,95 €**
Compañía **Sony**

El modelo "clásico" que tan buenos ratos nos ha hecho pasar, y acompañada de los mejores lanzamientos de Sony de cara a Navidades: *The Getaway: Lunes Negro*, *Killzone* y *World Rally Championship 4*.



PS2 PLATA + 3 Juegos

Precio **149,95 €**
Compañía **Sony**

Una edición especial plateada que, como la Aqua, incluye novedades, como receptor de mando a distancia "de serie" y un ventilador más silencioso. Y cómo no, además regalamos los mismos 3 juegazos de Sony.







GOLDENEYE AGENTE CORRUPTO

Precio **60,95 €**
Compañía **EA Games**

Los fanáticos de las películas de 007 seguro que disfrutan con este genial shoot'em up que explora el lado oscuro del universo Bond.



LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Precio **63,95 €**
Compañía **EA Games**

¿Quién no conoce a los Sims? Pues en su nuevo juego tendrás que convertir a tu Sim en el más popular y "fashion" de la ciudad.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Precio **63,95 €**
Compañía **Capcom**

Vuelven el agobio y el terror más genuino en un juego que está siendo un éxito de ventas en nuestro país ¿Te vas a quedar sin él?



PRÍNCIPE DE PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO

Precio **59,95 €**
Compañía **UbiSoft**

¿Quién no quiere volver a vivir una emocionante aventura al lado del Príncipe? Te regalamos uno de los bombazos de estas Navidades.

DE 400 PRODUCTOS!!

PARA ESTA NAVIDAD



VOLANTE WILLIAMS FORCE FEEDBACK

Precio **79,99 €**
Compañía **Joytech**

Un volante novedoso, compatible con todos los juegos y que mejora el modelo anterior gracias a la inclusión del Force Feedback. ¡Vive como nunca el placer de conducir!

REGALAMOS 2

P99 G2/D2 LIGHT BLASTER

Precio **34,95 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Una pistola de calidad con un atractivo diseño y que incluye como extra un pedal de recarga. Con ella en las manos no habrá ningún arcade de pistola que se os resista...



REGALAMOS 5

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Precio **59,95 €**
Compañía **Vivendi**

Una aventura desternillante y bastante "subidita de tono" especialmente indicada para mayores de 18 años...

REGALAMOS 5

TOCA RACE DRIVER 2

Precio **59,95 €**
Compañía **Codemasters**

CAMISETA COLIN McRAE 2005

Precio **No está a la venta**
Compañía **Codemasters**

Disfruta del nuevo *TOCA*, uno de los mejores juegos de coches. Y hazlo luciendo la exclusiva camiseta de uno de los mejores simuladores de rally.



REGALAMOS 5

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABÁN

Precio **63,95 €**
Compañía **EA Games**

SOMBRERO SELECCIONADOR

Precio **No está a la venta**
Compañía **EA Games**

La última aventura de Harry Potter y, además, un regalo muy especial que encantará a los fans del mago.



REGALAMOS 5

MANHUNT

Precio **59,95 €**
Compañía **Rockstar**

POLAROID MANHUNT

Precio **No está a la venta**
Compañía **Rockstar**

CAMISETA MANHUNT

Precio **No está a la venta**
Compañía **Rockstar**

Manhunt es seguramente el juego más macabro de Rockstar. Regalamos 10 unidades, además de "merchandising" inspirado en el juego: camisetas y cámaras de fotos Polaroid.



REGALAMOS 10

REGALAMOS 2

REGALAMOS 2

OBSCURE

Precio **56,54 €**
Compañía **Virgin Play**

FIGURA OBSCURE

Precio **No a la venta**
Compañía **Virgin Play**

LINTERNA OBSCURE

Precio **No a la venta**
Compañía **Virgin Play**

Una aventura terrorífica con dos regalos muy especiales que no encontraréis en las tiendas.





REGALAMOS 5



EQUIPO DE SONIDO 5.1

Precio **399,95€**
Compañía **Logitech**

Haz retumbar tu habitación con tu PS2 y este fenomenal sistema de altavoces 5.1 de gama alta de Logitech. ¡Alucinante!

REGALAMOS 1









CRASH TWINSANITY

Precio **59,95 €**
Compañía **Vivendi**

REGALAMOS 5

Uno de los plataformas más simpáticos que hoy por hoy podréis encontrar para PS2 y con un protagonista de lo más carismático.



GHOST RECON 2

Precio **59,95 €**
Compañía **UbiSoft**

REGALAMOS 10

Los fanáticos de la acción bélica tienen una cita inexcusable con este sensacional juego de UbiSoft. Si es tu caso, ¡corre a por él!



GAME PAD SPLINTER CELL

Precio **39,95 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Un mando de gran calidad que es ideal si tienes, además de PS2, otras consolas de "sobremesa" (GameCube o XBox), ya que también funciona en ellas.

REGALAMOS 3



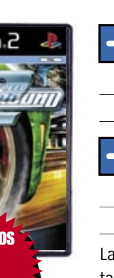
PLAYBOX 16 MEMORIAS

Precio **15 €**
Compañía **H. de Nostromo**

En esta práctica caja podrás tener guardadas y controladas hasta 16 tarjetas de memoria, tanto de PS2 como de PSOne. Para que no las pierdas.



REGALAMOS 20



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Precio **63,95 €**
Compañía **EA Games**

SUDADERA CON CAPUCHA NFSU2

Precio **No está a la venta**
Compañía **EA Games**

La última joya de la velocidad y el tuning y, de regalo, una espectacular sudadera con capucha. ¡Para que vayas a la última!

REGALAMOS 5



VIETCONG PURPLE HAZE

Precio **59,95 €**
Compañía **Take 2**

REGALAMOS 10

Todo el horror de la guerra de Vietnam queda muy bien reflejado en este juego que no defraudará a los fans de la acción bélica.

SEGA SUPERSTARS + CAM. EYETOY

Precio **61,96 €**
Compañía **Atari**

Uno de los juegos para EyeToy más completos jamás creados hasta la fecha y, para que lo disfrutes en todo su esplendor, también regalamos la cámara.

REGALAMOS 1

PITFALL THE LOST EXPEDITION

Precio **59,95 €**
Compañía **Proein**

CAMISETAS PITFALL

Precio **No está a la venta**
Compañía **Proein**

Uno de los plataformas más completos de PS2. Además, cuatro de vosotros se llevarán esta exclusiva camiseta.

REGALAMOS 4

REGALAMOS 10



DRAKENGARD

Precio **29,95 €**
Compañía **Take 2**

REGALAMOS 5

Un juego de acción con una fabulosa ambientación fantástica en el que compartimos "cartel" con un dragón. Muy recomendable.





X-MEN NEXT DIMENSION

Precio **No disponible**
Compañía **Proein**

REGALAMOS 30

Un juego de lucha "tipo versus" con los X-Men como protagonistas indiscutibles. Para fanáticos del legendario grupo mutante.

HOT LINK

Precio **7 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Para controlar sin mando las funciones del reproductor de CD y DVD de PS2. Se conecta en el puerto del pad.

REGALAMOS 50

MALETÍN TWIN EDITION

Precio **23,95 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Un cómodo y amplio maletín para transportar con total seguridad una PSOne. Luce un bonito diseño e incluye además una cámara de fotos.

REGALAMOS 20



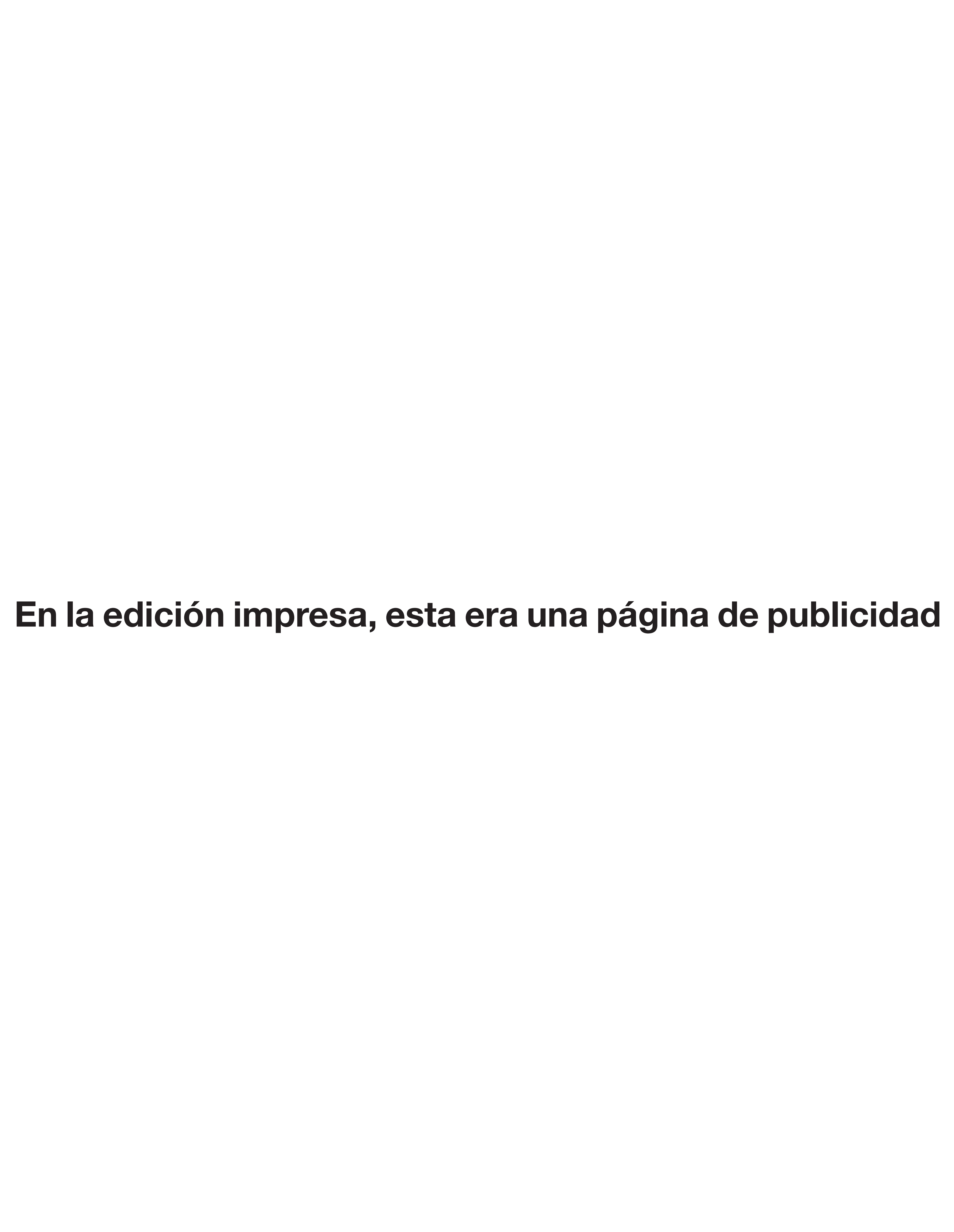
VOLANTE SPEEDSTER PURE

Precio **39,95 €**
Compañía **Ardistel**

Un volante económico pero de calidad y con múltiples opciones de configuración. Con él le sacaréis todo el partido a vuestros juegos de coches.

REGALAMOS 3




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

NBA LIVE 2005
Precio **63,95 €**
Compañía **EA Sports**

CAMISETA GASOL FIRMADA
Precio **No está a la venta**
Compañía **EA Sports**

Los fanáticos de la NBA estareis "flipando" con *NBA Live 2005*. Pero más alucinaréis si os toca una camiseta de los Grizzlies firmada por Gasol.





DEMON STONE
Precio **59,95 €**
Compañía **Atari**

Vive toda la emoción de la "fantasía heroica" con este vibrante juego de acción que te trasportará al universo "Dungeon & Dragons".



TERMINATOR 3 REDEMPTION
Precio **19,95 €**
Compañía **Atari**

Un buen juego de acción digno de la fantástica película "Terminator 3". Si disfrutaste con la peli, no deberías perdértelo.



DRIV3R
Precio **63,95 €**
Compañía **Atari**

CUADRO DRIV3R
Precio **No a la venta**
Compañía **Atari**

Una gran apuesta dentro de los "simuladores de mafioso", que viene acompañada por una lámina firmada por Martin Edmonson, el creador del juego.





VOLANTE ENZO FERRARI GT
Precio **99,90 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Una auténtica joya de volante, con Force Feedback y un diseño sensacional. Uno de los mejores.



MORTAL KOMBAT DECEPTION
Precio **59,95 €**
Compañía **Virgin Play**

CAMISETA MK DECEPTION
Precio **No está a la venta**
Compañía **Virgin Play**

TAZA MK DECEPTION
Precio **No está a la venta**
Compañía **Virgin Play**

El juego de lucha de estas Navidades, acompañado de "merchandising" exclusivo inspidado en el juego: camiseta y taza.

REGALAMOS 5

FIFA FOOTBALL 2005
Precio **59,95 €**
Compañía **EA Sports**

CAMISETA MORIENTES FIRMADA
Precio **No está a la venta.**
Compañía **EA Sports**

El juego de fútbol más completo de mercado y una camiseta del Real Madrid firmada por Fernando Morientes.



REGALAMOS 1

PAD SPIDERMAN
Precio **29,95 €**
Compañía **Proein**

Los fanáticos del "amistoso vecino" Spider-Man seguro que alucinarán con el diseño de este recomendable pad de control.



CAMISETA GTA SAN ANDREAS
Precio **No está a la venta**
Compañía **Rockstar**

BALÓN BASKET GTA SAN ANDREAS
Precio **No está a la venta**
Compañía **Rockstar**

La saga *GTA* ha vuelto a lo grande y, como sabemos que es una de vuestras favoritas, regalamos 5 balones de basket y 5 camisetas de *GTA San Andreas*.





GAME STATION 2
Precio **18 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Para que tengas bien guardados tus juegos y películas en DVD favoritas. Y todavía queda espacio para tarjetas de memoria.

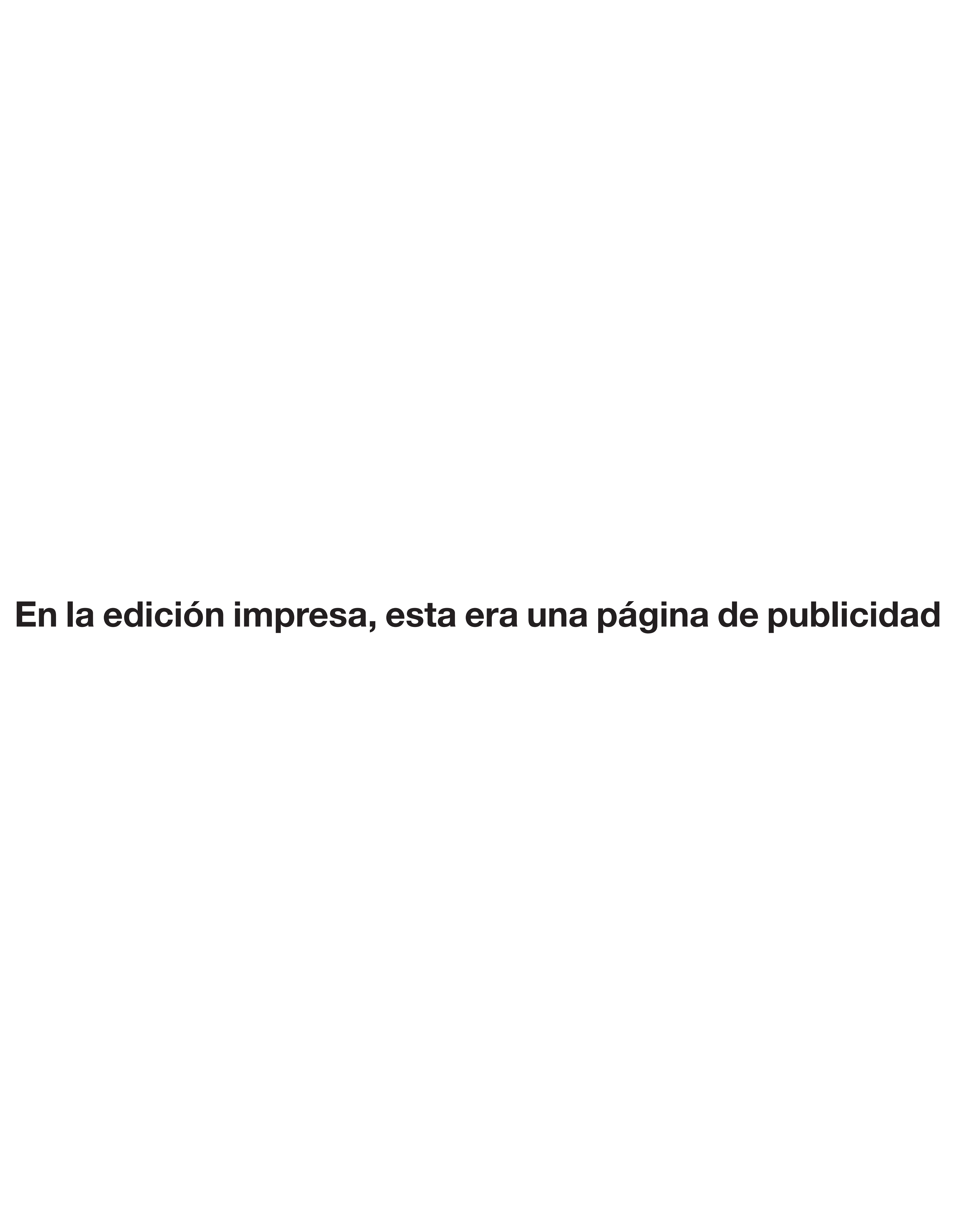


CAMISETA PSI OPS
Precio **No está a la venta**
Compañía **Virgin Play**

CEREBRO PSI OPS
Precio **No está a la venta**
Compañía **Virgin Play**

Este sorprendente juego de acción se merecía un "merchandising" a su altura: una camiseta y un "viscoso" cerebro.

REGALAMOS 15


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

50 LOTES A GANAR

Hemos agrupado los más de 400 regalos en un total de 50 lotes que incluyen distintos premios. ¡Participa en el sorteo y llévate uno de ellos!

PRIMER PREMIO
- PlayStation 2 Silver
- Killzone
- The Getaway Lunes Negro
- WRC 4
- Equipo de sonido 5.1 de gama alta Logitech
- Volante Enzo Ferrari Force GT
- Vietcong Purple Haze
- Balón de basket GTA San Andreas + Camiseta GTA San Andreas
- Manhunt
- Drakengard
- TOCA Race Driver 2 + Camiseta Colin McRae
- Prince of Persia: El Alma del guerrero
- Ghost Recon 2
- Mortal Kombat Deception + camiseta Mortal Kombat Deception + taza
- FlatOut
- Ford Racing 3
- Camiseta PSI-Ops + cerebro PSI-Ops
- Driv3r + cuadro Driv3r
- Demon Stone
- Terminator 3 Redemption
- Resident Evil Outbreak
- FIFA Football 2005
- NBA Live 2005
- Tony Hawk´s Underground 2 + Polo Activision
- Star Wars Battlefront + camiseta Star Wars Battlefront
- Need for Speed Underground 2 + camiseta con capucha NFSU2
- Harry Potter y el Prisionero de Azkaban + sombrero seleccionador
- GoldenEye Agente Corrupto
- Los Urbz: Sims en la ciudad
- Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
- Crash Twinsanity
- Spyro A hero´s tail
- Pistola P99 Light Blaster
- Obscure + figura Obscure + linterna Obscure
- Pad Spiderman
- Game Station 2
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- X-Men Next Dimension
- Pitfall + camiseta Pitfall
- Sega Superstars + cámara Eye Toy
- Gamepad Splinter Cell
- Hot Link

1 LOTE (A)
- PlayStation 2 Aqua
- Killzone
- The Getaway Lunes Negro
- WRC 4
- Vietcong Purple Haze
- Balón de basket GTA San Andreas + Camiseta GTA San Andreas
- Manhunt + cámara Polaroid + camiseta Manhunt
- Drakengard
- TOCA Race Driver 2 + Camiseta Colin McRae
- Prince of Persia: El Alma del guerrero
- Ghost Recon 2
- Mortal Kombat Deception + camiseta Mortal Kombat Deception + taza
- FlatOut
- Ford Racing 3
- Camiseta PSI-Ops + cerebro PSI-Ops
- Obscure + figura Obscure + linterna Obscure
- Driv3r
- Demon Stone
- Terminator 3 Redemption
- Resident Evil Outbreak
- FIFA Football 2005
- NBA Live 2005 + Camiseta Gasol Firmada
- Tony Hawk´s Underground 2 + Polo Activision
- Star Wars Battlefront + camiseta Star Wars Battlefront
- Need for Speed Underground 2 + camiseta con capucha NFSU2
- Harry Potter y el Prisionero de Azkaban + sombrero seleccionador
- GoldenEye Agente Corrupto
- Los Urbz: Sims en la ciudad
- Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
- Crash Twinsanity
- Spyro A hero´s tail
- Volante Williams Force Feedback
- Gamepad Splinter Cell
- Pistola P99 Light Blaster
- Game Station 2
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- Pad Spiderman
- X-Men Next Dimension
- Pitfall + camiseta Pitfall
- Hot Link

1 LOTE (B)
- PlayStation 2 Negra
- Killzone
- The Getaway Lunes Negro
- WRC 4
- Vietcong Purple Haze
- Balón de basket GTA San Andreas + Camiseta GTA San Andreas
- Manhunt + cámara Polaroid + camiseta Manhunt
- Drakengard
- TOCA Race Driver 2 + Camiseta Colin McRae
- Prince of Persia: El Alma del guerrero
- Ghost Recon 2
- Mortal Kombat Deception + camiseta Mortal Kombat Deception + taza
- FlatOut
- Ford Racing 3
- Camiseta PSI-Ops + cerebro PSI-Ops
- Obscure + figura Obscure + linterna Obscure
- Driv3r
- Resident Evil Outbreak
- FIFA Football 2005 + Camiseta Morientes firmada
- NBA Live 2005
- Tony Hawk´s Underground 2 + Polo Activision
- Star Wars Battlefront + camiseta Star Wars Battlefront
- Need for Speed Underground 2 + camiseta con capucha NFSU2
- Harry Potter y el Prisionero de Azkaban + sombrero seleccionador
- GoldenEye Agente Corrupto
- Los Urbz: Sims en la ciudad
- Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
- Crash Twinsanity
- Spyro A hero´s tail
- Volante Williams Force Feedback
- Gamepad Splinter Cell
- Pistola P99 Light Blaster
- Game Station 2
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- X-Men Next Dimension
- Pitfall + camiseta Pitfall
- Hot Link

2 LOTES (C)
- Vietcong Purple Haze
- Balón de basket GTA San Andreas + Camiseta GTA San Andreas
- Manhunt
- Drakengard
- Prince of Persia: El Alma del guerrero
- Ghost Recon 2
- FlatOut
- Ford Racing 3
- Obscure + figura Obscure + linterna Obscure
- Camiseta PSI-Ops + cerebro PSI-Ops
- Driv3r
- Resident Evil Outbreak
- FIFA Football 2005
- Star Wars Battlefront + camiseta Star Wars Battlefront
- Need for Speed Underground 2 + camiseta con capucha NFSU2
- Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
- Spyro A hero´s tail
- Pistola P99 Light Blaster
- Game Station 2
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- X-Men Next Dimension
- Pitfall
- Pad Spiderman
- Volante Pure Speedster
- Hot Link

2 LOTES (D)
- TOCA Race Driver 2 + Camiseta Colin McRae
- Mortal Kombat Deception + camiseta Mortal Kombat Deception + taza
- Demon Stone
- Terminator 3 Redemption
- NBA Live 2005
- Tony Hawk´s Underground 2 + Polo Activision
- Crash Twinsanity
- Harry Potter y el Prisionero de Azkaban + sombrero seleccionador
- Pad Spiderman
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- Hot Link

5 LOTES (E)
- Prince of Persia: El Alma del guerrero
- FlatOut
- Ford Racing 3
- Camiseta PSI-Ops + cerebro PSI-Ops
- Vietcong Purple Haze
- Manhunt
- Game Station 2
- Pitfall
- Pad Spiderman
- Hot Link

1 LOTE (F)
- Volante Pure Speedster
- Camiseta Pitfall
- Pad Spiderman
- Demon Stone
- Terminator 3 Redemption
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- Hot Link

5 LOTES (G)
- Camiseta PSI-Ops + cerebro PSI-Ops
- Ghost Recon 2
- X-Men Next Dimension
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- Hot Link

1 LOTE (H)
- Volante Top Drive GT2 + The Podium
- X-Men Next Dimension
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- Hot Link

6 LOTES (I)
- X-Men Next Dimension
- Maletín twin edition
- Playbox 15 memorias
- Hot Link

13 LOTES (J)
- X-Men Next Dimension
- Hot Link

12 LOTES (K)
- Hot Link

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Precio **59,95 €**
Compañía **Activision**

POLOS ACTIVISION
Precio **No está a la venta**
Compañía **Activision**

El mejor juego de skate y un polo de una de las compañías grandes del sector: Activision.



STAR WARS BATTLEFRONT
Precio **59,95 €**
Compañía **Activision**

CAMISETAS SW BATTLEFRONT
Precio **No está a la venta**
Compañía **Activision**

Da un repaso a tus colegas con este juego de acción Online y haz que se "mueran" de envidia luciendo esta camiseta.



SPYRO A HERO'S TAIL
Precio **44,95 €**
Compañía **Vivendi**

Los más pequeños de la casa seguro que disfrutan con este simpático juego de plataformas.



FORD RACING 3
Precio **24,95 €**
Compañía **Virgin**

Todos los coches de la marca Ford en un juego de coches que gustará a los fans de la velocidad.



VOLANTE TOP DRIVE GT2 + PODIUM
Precio **49,90 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Un alucinante volante compatible con todos los juegos de coches de PS2, que además viene acompañado de un podium exclusivo para este volante. La velocidad no volverá a ser la misma tras probar esta maravilla.

FLATOUT
Precio **49,95 €**
Compañía **Virgin**

Un demoledor arcade que lo tiene todo para triunfar entre los aficionados a la velocidad.



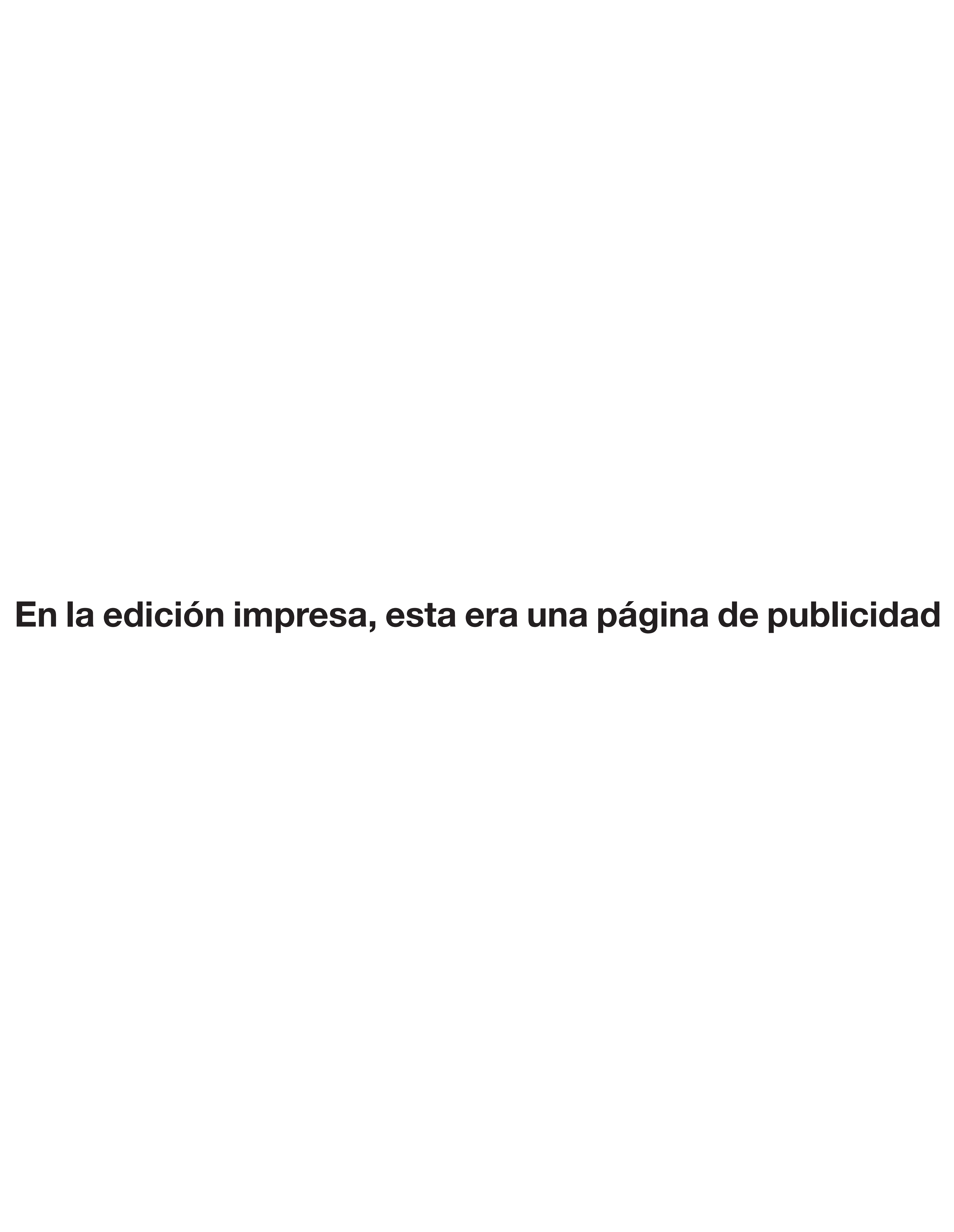


PARTICIPA CON TU MÓVIL. MANDA UN SMS AL 5354

Bases

1.- Podrán participar en este concurso todos los lectores de la revista Play2Manía que envíen un mensaje de texto con su teléfono móvil al número 5354 escribiendo la siguiente palabra clave: "bazarplay".
- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

2.- De entre todos los mensajes recibidos, 50 serán los premiados y recibirán uno de los lotes en riguroso orden.
3.- Plazos de participación: del 16 de noviembre de 2004 al 16 de diciembre de 2004.
4.- Los premios no serán en ningún caso canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7- Quedan excluidos de este sorteo todos los empleados y familiares de la Editorial Hobby Press y Axel Springer.
8- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto en última instancia por los organizadores del concurso: Play2Manía y sus patrocinadores.
9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Rockstar** | Género **Aventura de acción** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

GTA San Andreas

La aventura que marcó un antes y un después en PS2

Inmenso, colosal, increíble, único, inimitable, genial, insuperable... Todos los calificativos se quedan pequeños a la hora de valorar la última y más brutal obra maestra de los genios de Rockstar.



Por su temática, duro lenguaje y las acciones y misiones que debemos realizar, *GTA San Andreas* es un juego única y exclusivamente para adultos.



Cuando CJ se eche novia en el juego, tendremos acceso a un modo para dos jugadores, para crear con un amigo el caos en la ciudad...



A lo largo de la aventura nos reencontraremos con personajes del universo *GTA*, como el protagonista de *GTAIII*, Curioso, ¿no?

Hasta la fecha, casi todas las consolas conocidas han tenido un juego "emblema" que mejor han sabido reflejar el potencial de la "maquinita" en cuestión. Así ha sido con *Mario* en Nintendo, *Sonic* en Megadrive, *Metal Gear Solid* en Psone... y, tras jugar más de 40 horas, ya podemos decir que, en PS2, ese juego es *San Andreas*.

Fruto de más de dos años de trabajo, *GTASA* se destapa como el juego más ambicioso y colosal de todo el catálogo de PS2 por muchas razones. La primera es su impresionante sistema de juego, que otorga una enorme libertad al jugador, y lo que es mejor, cientos de cosas para hacer: echarse novia, liarse en una guerra de bandas para conquistar el territorio, ir al gimnasio, participar en carreras, apostar, realizar las más alocadas y divertidas misiones, trabajar de camionero o aparcacoches, robar casas...

UNA VERDADERA LOCURA, que junto a los cientos de secretos que guarda, como encontrar 50 ostras en el mar, da para muchas, muchas horas de juego. A esto hay que sumar el simple placer que supone pasear por su GIGANTESCO y variado mapeado de juego, en el que nos aguar-



CJ es el protagonista de la aventura, un tipo dispuesto a realizar las más alocadas tareas, como destrozar una obra, o acabar con bandas rivales.



El juego mezcla soberanamente acción y conducción, y se ambienta en un gigantesco estado compuesto por tres ciudades, el campo, el desierto...





dan tres hiperdetalladas y enormes ciudades y miles de kilómetros cuadrados de campo y desierto, así como cientos de vehículos con los que recorrerlos. Ya sólo por esto, *GTASA* supone una inversión segura en diversión, ya que pocos juegos ofrecen tantas posibilidades y horas de juego, a excepción de los mejores juegos de rol. Pero aún hay más.

Técnicamente, aunque sigue teniendo sus fallos y aspectos mejorables, San Andreas también supone un salto respecto a anteriores GTA. Personajes más humanos, mejor detallados y animados, cientos de opciones de configuración para el protagonista y los coches, escenarios más sólidos y con edificios más variados y creíbles, mejores reflejos y efectos climatológicos y de luz en tiempo real, etc.

SIGUE HABIENDO POPPING y niebla pero es tan perdonable... Además, la trama del juego, la personalidad de los protagonistas y la relación entre ellos resulta más coherente y creíble, consiguiendo que cada nueva misión encaje aún mejor en el desarrollo de la trama.

Tampoco podíamos olvidarnos de su brutal y extensa banda sonora, con 11 emisoras de radio en el juego o el fabuloso trabajo de traducción de los textos (digno de elogio dada la jerga que emplean en los diálogos), que vienen a ser la guinda a un juego simplemente increíble, que parece de otra galaxia. Si tienes una PS2, y sobre todo, eres mayor de edad para disfrutarlo, no dudes en hacerte con él. Pocas veces más verás un juego tan soberbio en PS2, al menos en lo que queda del año 2004...

GTA San Andreas es EL juego de PS2, una maravilla que tanto por calidad como duración parece de otro mundo.

Un "héroe" que cambia...

CJ, el protagonista del juego, va mejorando y aprendiendo habilidades a medida que avanza el juego. Pilotar aviones, depurar su técnica al volante de coches y bicis, mejora su destreza con las armas...



Podemos modificar el aspecto de CJ a nuestro antojo con cientos de prendas.



Además, es el primer "prota" de *GTA* que decide si realiza ciertas acciones o no.



En la autoescuela podremos depurar nuestra técnica con coches y aviones.



CJ también puede emplear el dinero ganado para apostar, comprar casas...

Por aire, tierra y...

...hasta las vías del tren!!! Hay más de 100 vehículos, y mucho más variados que en *Vice City*: jets privados, coches tuneados, quads, motos de carretera, camiones con trailer, tranvías, tractores, bulldozers... Si tiene ruedas, se mueve y existe, tranquilo que tarde o temprano lo verás en *GTA San Andreas*.



Podemos tunear los coches, modificar su suspensión y obtener un resultado tan curioso como éste...



Existen más tipos de aviones, como los aviones de pasajeros, con los que podemos llevar a nuestra banda.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (430 Kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 10 **Duración** 10 **Calidad/Precio** 10

↑ Sus inmesas posibilidades de juego, que dan juego para mucho, mucho, mucho tiempo...

↓ Tiene algunos "fallitos" técnicos como el popping, y no está doblado al castellano.

Por sus épicas proporciones es un juego único, irrepetible. A poco que te gusten los "simuladores" de mafioso, hazte con él ya mismo.



3+ Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

NFS Underground 2

Vuelve la mejor combinación de velocidad y tuning

Hace apenas un año, *Need for Speed Underground* sorprendió combinando carreras y tuning. Esa misma esencia mantiene su secuela para ir más allá añadiendo importantes novedades.



Para acceder a las competiciones más importantes, debemos "tunear" nuestro coche y así conseguir una buena reputación e impresionar a nuestros rivales.



En las carreras, no sólo debemos preocuparnos por los competitivos rivales, además tenemos que estar atentos al tráfico de los circuitos para no colisionar.



Los aficionados al mundo del tuning vieron cumplidos sus sueños con la aparición de *Need for Speed Underground*, un juego que combinaba la pasión por los coches modificados con explosivas carreras urbanas. Tras el gran éxito de aquella primera parte, era previsible esta secuela que, manteniendo la fusión de velocidad y tuning, trae novedades más que interesantes.

PARA EMPEZAR, OLVÍDATE DE LA linealidad del anterior juego, porque ahora tenemos una ciudad a nuestra disposición, que podemos recorrer libremente en busca de tiendas de repuestos, concesionarios de coches y, por supuesto, competiciones de todo tipo. En este aspecto la variedad está servida: carreras de aceleración, circuitos de derrapes, pruebas de velocidad, etc. Como novedad, se han incluido las Carreras X, con circuitos estrechos y muchos giros, y las Carreras U.R.L., que se



El aspecto gráfico es todavía más espectacular que en la primera parte y aún así la sensación de velocidad conseguida es increíble.



Need for Speed Underground 2 es uno de los mejores arcades de PS2, y en él se dan cita el tuning más salvaje y unas veloces y variadas carreras.



En esta nueva entrega tenemos total libertad para recorrer una realista ciudad en la que encontraremos todo tipo de tiendas, retos y competiciones.





desarrollan en pistas cerradas donde predominan las curvas peraltadas. A ello hay que unir los retos que podemos proponer a los distintos corredores que nos encontremos por la ciudad.

Como veis, no hay cabida para el aburrimiento, tanto por la diversidad de carreras como por lo emocionante de las mismas. A ello contribuye la apabullante sensación de velocidad y una conducción arcade, resaltada por el sensacional sistema de control.

Sin embargo, en *NFSU2* no todo es correr, porque también debemos "tunear" nuestro coche para que sea el más "fardón" de la ciudad.

PARA "TUNEAR" TENEMOS CIENTOS de piezas y accesorios: alerones, tubos de escape, techos, etc. Y es que modificar con acierto cualquiera de los 30 modelos reales es la llave para acceder a nuevas competiciones o patrocinadores. Además, siempre podrás presumir de tu coche "tuneado" en Internet gracias al modo Online, o darle un repaso a un amigo en la opción Multijugador.

Y si las carreras son emocionantes, el apartado visual no se queda atrás. El motor gráfico (el mismo de la primera parte pero con mejoras) es capaz de mostrar unos circuitos realistas, cargados de detalles y con logrados efectos de luz. También los vehículos cuentan con un gran acabado, aunque no se dañan con los choques. La cañera banda sonora remata un apartado técnico sencillamente fabuloso.

En fin, que los chicos de EA han aprovechado las virtudes del primer *NFSU* para crear un juego con muchas más posibilidades, que hoy por hoy es la mejor opción si te gustan los juegos de velocidad con opciones de tuning.

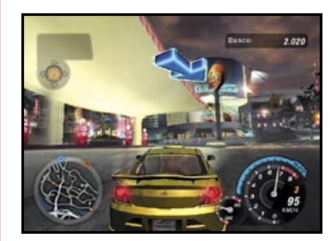
Las infinitas opciones de tuning y unas carreras vibrantes de principio a fin culminan un título redondo.

¡¡¡Esto sí que es tuning!!!

Los aficionados al tuning pueden hacer todo tipo de cambios a los coches sin gastar ni un euro. Tantas son las opciones de "tuneo", que incluso podemos modificar el panel de instrumentos o el sistema de sonido.



Podemos modificar hasta los aspectos más insignificantes de nuestro vehículo.



Nuestro coche cuenta incluso con un GPS que nos guía hasta los puntos de interés.



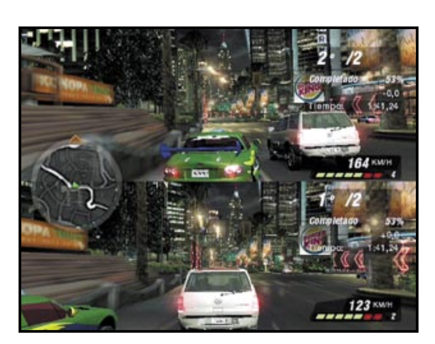
También podemos añadir "nitro" al motor para alcanzar velocidades de vértigo.



Si logramos un "carro" espectacular, llegaremos a ser portada de revistas.

Corre en compañía

Cuando logres acabar el extenso modo para un jugador, siempre puedes echar mano de las opciones multijugador. Para empezar, puedes retar a un amiguete en el modo a pantalla partida. Aunque si lo tuyo es el juego Online, prepárate para disfrutar de carreras contra otros 5 corredores de toda Europa.



Si quieres vivir unos "piques" de antología tienes que probar el modo Multijugador a pantalla partida.



Los aficionados al juego Online pueden disfrutar de carreras contra otros cinco corredores de la Red.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-2**







DUAL SHOCK 2 | M.CARD (125 Kb) | VOLANTE | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 10

↑ Un desarrollo abierto, las vibrantes carreras, las posibilidades de tuning, los gráficos...

↓ Como es habitual en la saga, los coches no sufren ninguna deformación al colisionar.

Con un desarrollo plagado de posibilidades, este rápido arcade es la opción ideal para los fans del tuning y la velocidad extrema.



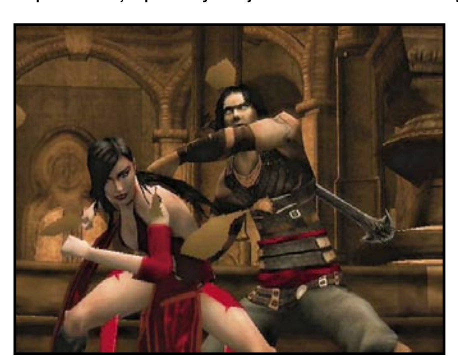
16 Compañía **UbiSoft** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Prince of Persia El Alma del Guerrero

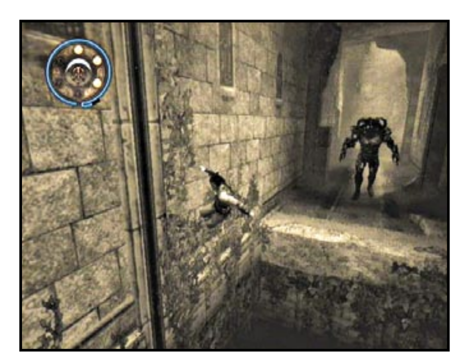
La oscura maldición del Príncipe de las aventuras



La agilidad y las increíbles habilidades acrobáticas del Príncipe son claves en todo momento: para combatir, superar zonas de plataformas, explorar... y las ejecutamos con un control magnífico, y disfrutando de unas animaciones prodigiosas.



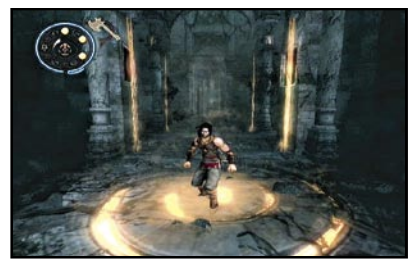
Esta misteriosa muchacha ayudará al héroe, y en alguna ocasión aislada tendremos que protegerla de los enemigos.



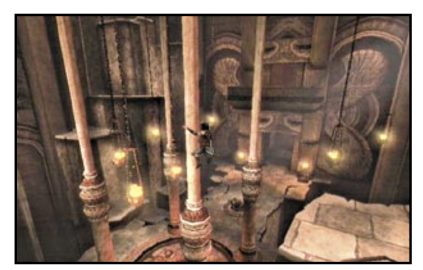
En algunos momentos nos perseguirá una criatura que personifica la maldición del Príncipe. Nos toca correr...

Viaje al pasado, regreso al presente

Al comienzo de su aventura, el Príncipe descubrirá que debe viajar al pasado para impedir que se creen las Arenas del Tiempo, culpables de su maldición. En lugares concretos de la fortaleza realizamos estos viajes, y después recorremos las mismas zonas en las dos épocas. Cambiará su aspecto y encontraremos distintos enemigos y trampas.



Los viajes en el tiempo se realizan en zonas como ésta, en las que viajamos del presente al pasado y viceversa.



Estos viajes nos mostrarán dos aspectos de la fortaleza, derruida en el presente y esplendorosa en el pasado.

¿Existe un héroe tan hábil en la exploración, los saltos y el combate como para sobrevivir en la más siniestra fortaleza repleta de trampas y enemigos? Sí: el Príncipe de Persia.

Un clásico de la historia de los videojuegos, *Prince of Persia*, resucitó hace un año en PS2 con un título que marcó época. Su exótica ambientación y su mezcla de combates, puzzles y una original visión de la exploración y las plataformas, lo convirtió en uno de los grandes del año pasado. Y para los que se quedaron con ganas de más, el Príncipe vuelve con un juego más tétrico y oscuro.

En esta secuela, el joven héroe debe romper el maleficio que ha caído sobre él por alterar el tiempo en su anterior aventura, y para ello debe explorar la fortaleza en la que se crearon las Arenas del Tiempo, donde nos esperan retos que pondrán a prueba tanto nuestra habilidad como nuestra inteligencia. Para superar trampas y combatir con enemigos habrá que ser precisos y rápidos con el pad. Los puzzles los resolvemos pensando un poco, y para encontrar la forma de salir de enormes salas, contaremos con nuestras dotes de observación para descubrir los salientes, columnas o plataformas por las que podamos deslizarnos o saltar usando las habilidades acrobáticas del héroe.

ESTOS RETOS, EXACTAMENTE LOS mismos del juego anterior, los afrontamos con las habilidades ya conocidas como saltar, agarrarnos a las cornisas y columnas, correr por las paredes o caminar por estrechos salientes como un equilibrista. Y también hay un par de movimien-

La nueva aventura del Príncipe vuelve a combinar puzzles, exploración, acción y saltos con una fantástica y absorbente ambientación de época.



Los gráficos dejan con la boca abierta. Los escenarios, tanto interiores como exteriores, son los más bellos que hemos visto en mucho tiempo.



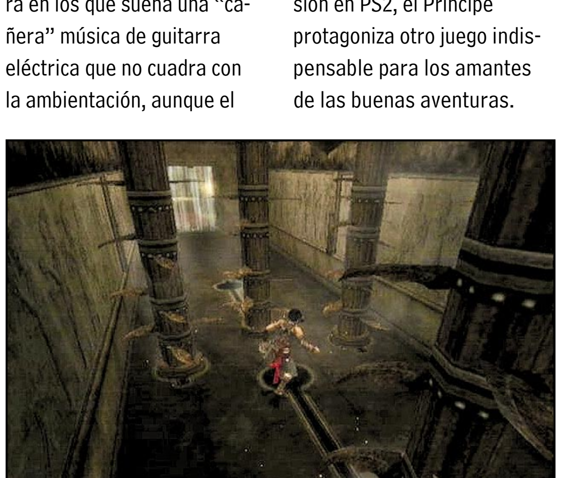
tos nuevos, como agarrarnos a las sogas o deslizarnos por las cortinas. Todo ello con un control sublime que nos permite enlazar una acrobacia tras otra y que hace de cada salto un placer. También repite la capacidad de manipular el tiempo, aunque un número de veces limitado, claro: hacerlo retroceder para salvarnos en los saltos fallidos o ralentizarlo para superar zonas de plataformas o pasar por puertas que se cierran… El sistema de combate, por su parte, ha mejorado, y disponemos de decenas de combos mucho más letales y vistosos.

ESTE DESARROLLO SIGUE APASIONANDO y viene acompañado de la novedad más llamativa del juego: una estética más oscura con los enemigos más siniestros, un palacio más tétrico y un Príncipe con el aspecto de un fiero guerrero. Y todo ello bajo con unos gráficos sublimes: las animaciones son increíbles, y los escenarios tienen un nivel de detalle y una belleza alucinante, destacando las impresionantes zonas boscosas de los jardines del palacio. El único punto negro del apartado técnico son los fragmentos de la banda sonora en los que suena una "cañera" música de guitarra eléctrica que no cuadra con la ambientación, aunque el doblaje y el resto del apartado sonoro raya a gran altura.

Gracias a la sabia mezcla de acción, saltos y exploración, el retorno del Príncipe de Persia vuelve a fascinar.

Esta calidad técnica completa un juego que conquista por su perfecto equilibrio de exploración, saltos y combate. Y es que, aunque no innove como en su primera incursión en PS2, el Príncipe protagoniza otro juego indispensable para los amantes de las buenas aventuras.

Si caemos desde una plataforma podemos hacer retroceder el tiempo.



Y ralentizarlo sirve para esquivar con comodidad las mortíferas trampas.

El Príncipe luchador

La habilidades más novedosas del Príncipe son sus técnicas de combate: ahora tiene combos distintos para cada una de las dos armas que puede llevar, y realiza ataques que hasta decapitan a los enemigos.



Las armas básicas vuelven a ser espadas. Conseguimos varias durante el juego.



Podemos llevar un arma en cada mano, y realizar combos distintos con cada una.



También hay técnicas nuevas, como agarres por la espalda y proyecciones.



Y golpes finales escalofriantes, como este mandoble que decapita a los enemigos.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (92 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ La variada mecánica y la belleza gráfica nos sumergen de lleno en una mágica aventura.

↓ Apenas aporta novedades, y sigue siendo un poco corto comparado con otras aventuras.

A pesar de no haber variado su desarrollo, el Príncipe protagoniza otra aventura con mayúsculas que seduce por estética y jugabilidad.



9

Compañía **Sony** | Género **Musical** | Precio **29,95 € sin micrófonos; 59,95 con micrófonos €**

Singstar Party

A PlayStation 2 también le gusta cantar en español

Un grupo de amigos, una PS2, dos micrófonos y 30 nuevas canciones, casi todas en castellano. Prepárate, porque vas a dar el cante en la fiesta de tu vida…





Aún resuenan las canciones del primer *Singstar* y Sony ya le da más "vidilla" a su reinvención del karaoke con un nuevo disco de canciones. 30 temas que encantarán a los amantes de la música en castellano, ya que 24 son de los más populares intérpretes del pop en castellano.

Para empezar a divertirse, hay que conectar los dos micrófonos a un puerto USB de la PS2 y cargar el juego (puedes comprar *Singstar Party* sin micrófonos a mitad de precio, y usar los del primer *Singstar*). Después, te toca cantar siguiendo la letra que aparece en la pantalla junto a los vídeos originales, mientras la consola puntúa tu actuación.

HASTA 8 JUGADORES PUEDEN DISFRUTAR de este sistema de juego en modos más sofisticados que los del primer *Singstar*: en las canciones interpretadas por un dúo cada jugador canta la parte de uno de ellos, competiciones "pasa el micro" con nuevos tipos de retos... La diversión se completa si tenemos la cámara EyeToy, con la que nos vemos en pantalla mientras cantamos. La única pega es que la selección musical es un poco desequilibrada y habrá "cantantes" que encuentren pocos temas a su gusto. Pero esto se compensa con la posibilidad de incorporar al juego las pistas del primer *SingStar*, el toque final de un juego con el que se organizarán divertidísimas fiestas.



Tras el éxito del primer *Singstar* esta segunda entrega apuesta por la música española y por los modos multijugador. Y puedes comprarla con o sin micrófonos, por si ya tienes los de la primera parte.



Las grandes diferencias entre *Singstar* y un karaoke normal son que incluye las interpretaciones y vídeos originales de los 30 artistas, y que PS2 puntúa el ritmo y entonación de nuestras actuaciones.





Temas de ayer y hoy

El juego incluye 30 canciones originales y sus vídeos. Temas actuales de Alejandro Sanz, Juanes, Bisbal o Álex Ubago, y clásicos como "La Chica de Ayer" de Nacha Pop, "En algún lugar" de Duncan Dhu y hasta "Un beso y una flor" de Nino Bravo. También hay 6 temas en inglés, como "Every Breath your take" de The Police.



Los artistas más vendedores de la actualidad están en el juego: Alejandro Sanz, Fran Perea, Ubago...



También hay clásicos como "La Chica de Ayer" de Nacha Pop o hasta un tema de Nino Bravo.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**

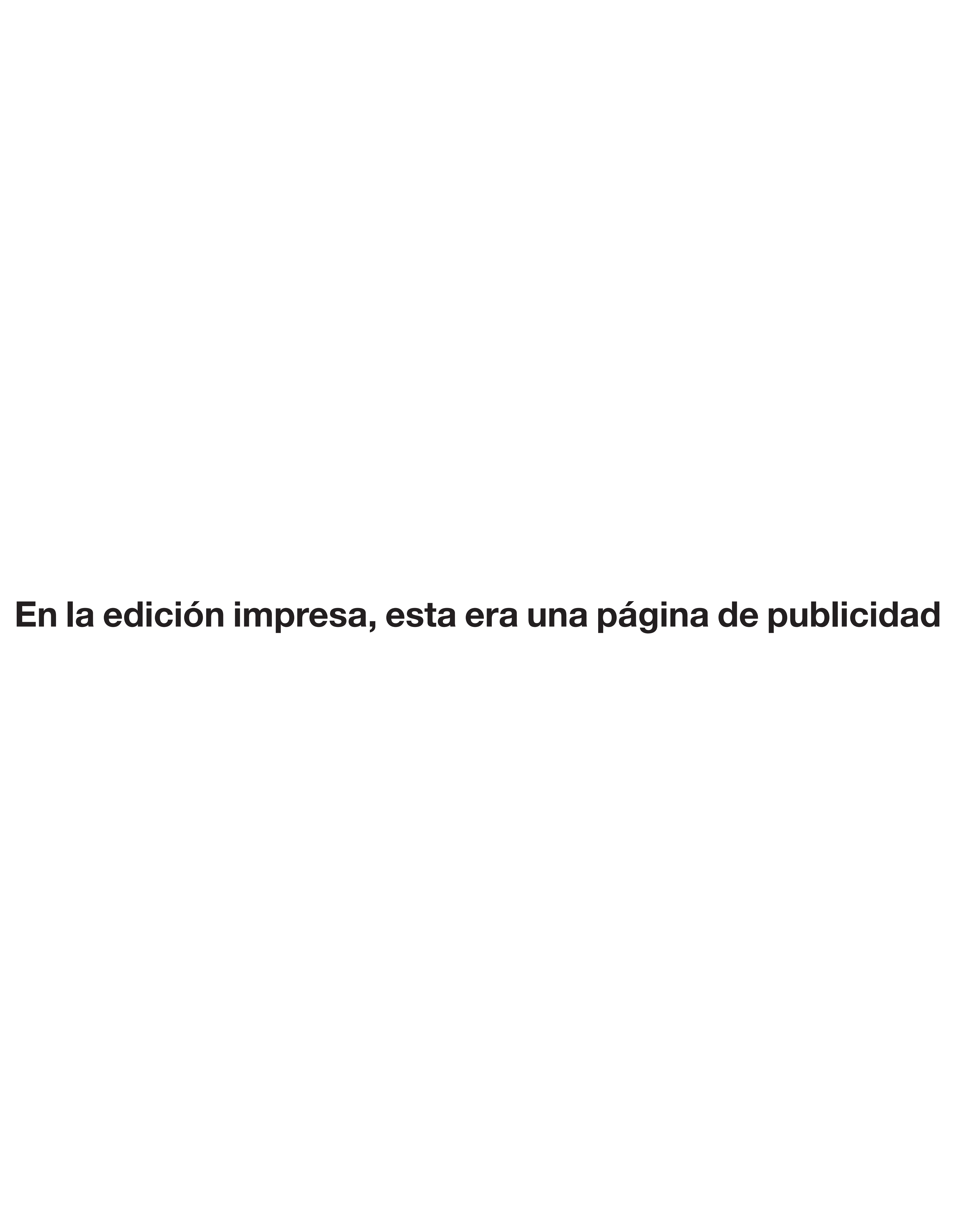
DUAL SHOCK 2 · M. CARD (82 Kb) · MICRÓFONO · CÁMARA EYETOY · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 10 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Su increíble capacidad para divertir a quien se atreva a coger el micro y echar un "cantecito".

↓ Es genial si te gusta la música española… pero si no, es menos variado que el primero.

***Singstar* vuelve enfocado a las partidas multijugador y la música española. Convierte cualquier reunión de amigos en una fiesta.** **8**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

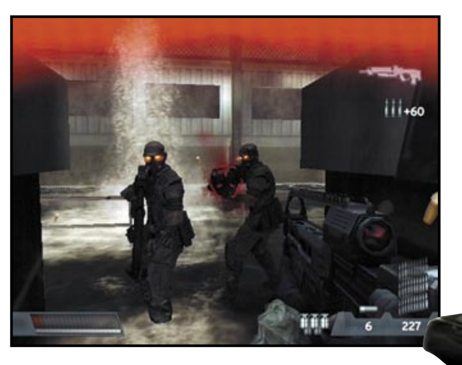
16+ Compañía **Sony** | Género **Shoot'em up subjetivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Killzone

Bienvenido, soldado, a la guerra del futuro



El apartado gráfico de *Killzone* es bastante sólido, destacando el diseño de niveles, armas y enemigos e incluso las logradas animaciones del protagonista (a la hora de recargar o superar obstáculos). Eso sí, también hay niebla y algo de "popping".



Una terrible amenaza se cierne sobre la humanidad. Un poderoso ejército con ansias de dominio ataca de improviso y tú tendrás que frustrar sus planes. ¿Saldrás victorioso de esta batalla?

En un futuro no muy lejano, la humanidad ha conseguido colonizar otros planetas. Casi todos ellos se han agrupado en una organización llamada ISA, y viven en paz y armonía... hasta que un grupo separatista llamado Helghast intenta conquistar por la fuerza la pacífica colonia Vecta. Menos mal que en la zona se encuentra un comando especial de la ISA, que se verá obligado a resistir los ataques y hacer retroceder a los malvados Helghast. ¿Adivináis a quién le toca ocuparse de la "reconquista"?

Este es el argumento de *Killzone*, un shoot'em up subjetivo desarrollado por los holandeses de Guerrilla que ofrece 11 enormes niveles cargados de la mejor acción bélica. De hecho, una de las principales virtudes del juego es que consigue crear la sensación de estar en medio de una guerra, con un montón de soldados enemigos siempre en pantalla y en constante fuego cruzado con los aliados que nos acompañan. Y es que, aunque las misiones son bastante variadas (defender posiciones, rescatar aliados, cubrir a compañeros, derribar baterías antiaéreas...), la acción siempre está presente en el desarrollo.

PERO LO MEJOR DE TODO ES que, según el nivel, podremos elegir protagonista entre cuatro soldados con características bastante diferentes entre sí. Por un lado, tenemos al capitán Templar, con gran equilibrio entre agilidad y potencia de fuego. Después, tenemos a Luger, la "sigilosa" del grupo, hábil en el uso de cuchillo y capaz de escalar. El tercer miembro es Rico, un au-

Batallas para varios jugadores

Además del modo Campaña, *Killzone* también esconde alucinantes batallas sueltas para disfrutarlas solos o con un amigo. Y eso por no hablar de su modo Online para 12 jugadores. Eso sí, jugando Online abunda el "lag" o retraso en las comunicaciones, algo que dificulta el buen fluir de los piques.



Si jugamos con amigos podemos elegir si pertenecemos al mismo bando o si por el contrario somos rivales.



Hay hasta 6 tipos de batalla disponibles: combate a muerte por equipos, asalto, defensa y destrucción...

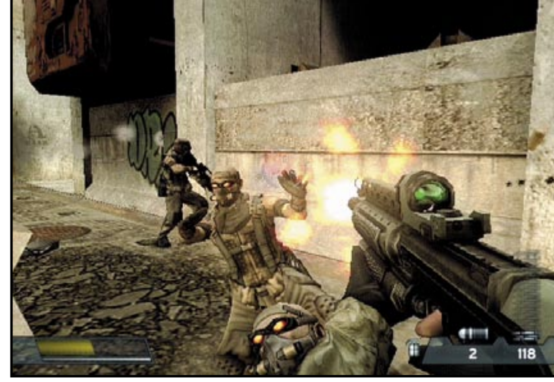


Killzone es un shooter subjetivo que te coloca en medio de una guerra en un futuro no muy lejano. Así pues, prepárate para acción bélica de la buena.



Según el nivel podemos elegir entre 4 héroes, y en la mayoría de las fases iremos acompañados por otros aliados, aunque sin opción de dar órdenes.





téntico tanque humano experto en armamento pesado. Y por último está Hakha, un Helghast renegado que puede pasar desapercibido ante las tropas enemigas y detectar minas, entre otras cosas. Además de las habilidades propias de cada uno, todos pueden agacharse, correr y usar un zoom para apuntar con más comodidad. Sobra decir que según el personaje que elijamos, la forma de afrontar la fase puede cambiar (incluso el camino puede ser distinto). Eso sí, llevemos el personaje que llevemos, el control es realmente bueno, cómodo y preciso.

Y SI EMOCIONANTE SE PRESENTA este modo Campaña, esperad a ver sus opciones multijugador. Para empezar, ofrece un modo Online para hasta 12 jugadores y compatible con el headset. Y si todavía no "estás" Online, *Killzone* también ofrece varios tipos de batallas sueltas para 2 jugadores.

En cuanto al apartado técnico, la verdad es que también convence, aunque con reservas. Los tiroteos se suceden con la fluidez necesaria y los enemigos, aunque muy poco variados, lucen un buen diseño. Los escenarios por su parte están bien construidos, aunque a algunos les falta algo de detalle. Eso sí, funcionan mejor los escenarios interiores que los exteriores, donde encontramos algo de niebla e incluso atisbos de "popping"...

Un gran doblaje al castellano es la guinda de un shooter francamente potente. No es tan revolucionario como esperábamos en un principio, pero aun así nos parece muy recomendable para disfrutarlo tanto solos como en compañía. Si te atrae este género, no dejes de probarlo.

Sin ser la revolución, Killzone tiene recursos suficientes para colocarse entre los mejores shooters de PS2.

Varias formas de combate

Según el personaje que llevemos, habrá que afrontar la fase de una manera o de otra. Y es que no es lo mismo empezar manejando una enorme ametralladora que con un cuchillo y una simple pistola, ¿no?



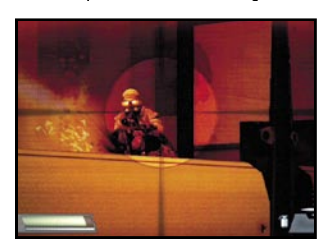
Con Rico, optamos por la confrontación directa gracias a su devastador arsenal...



Luger, en cambio, "prefiere" usar su cuchillo sigilosamente y por la espalda...



Además, algunos tienen habilidades exclusivas, como este visor de Luger.



Eso sí, hay una serie de armas comunes a todos, como este rifle de francotirador.



Hay cerca de 25 armas: pistolas, lanzacohetes, granadas...



Algunas armas pueden tener dos tipos de disparo y podemos dar "culatazos".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (64 Kb) · TARJETA ETHERNET · HEADSET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ La ambientación, entre bélica y futurista, está muy bien lograda. El control es buenísimo.

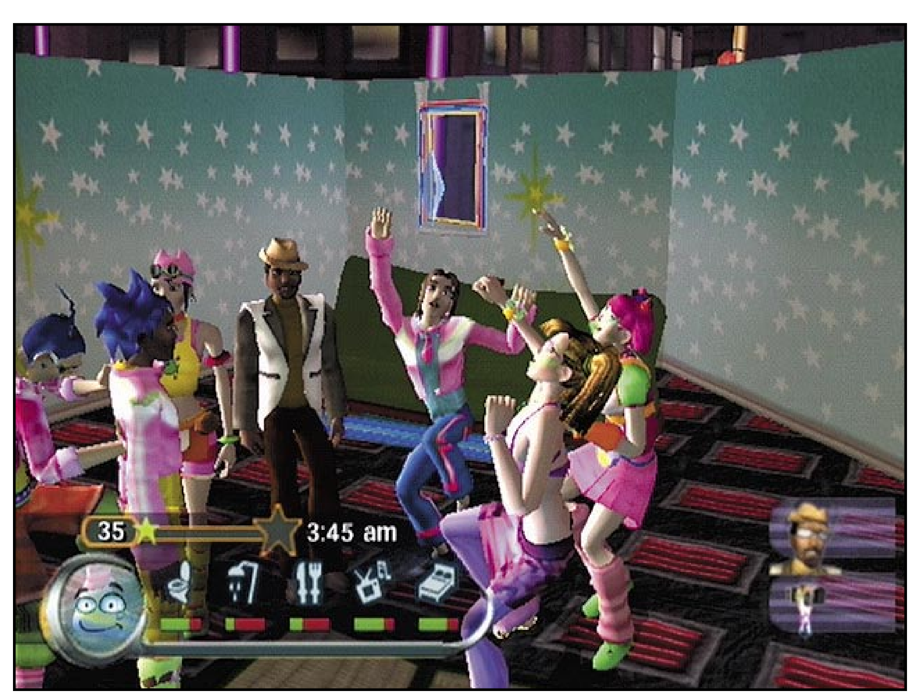
↓ Gráficamente no es perfecto y las partidas Online no funcionan tan bien como deberían.

Un shoot'em up técnicamente sólido y con grandes recursos para entretener tanto jugando sólo como en compañía. Recomendable. **9**

12+ Compañía **EA Games** | Género **Simulador Social** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

Los Urbz: Sims en la ciudad

Conviértete en una víctima más de la moda



La ciudad donde vive nuestro sim está dividida en 9 distritos, y en cada uno de ellos tendremos que cuidar un aspecto distinto, hacer nuevos amigos y ganar reputación y nuevos movimientos sociales para hacernos más famosos y poder acceder a fiestas.





La ciudad está ahí fuera, esperando a que alguien llegue y la reclame. ¿Eres tú el elegido? ¿Tienes el estilo y la reputación necesarias? Ahora vas a tener oportunidad de demostrarlo.

Con *Los Sims* tuvimos la oportunidad de "criar" a nuestro Sim dentro en su casa. Con *Los Sims Toman la Calle* pudimos traspasar esa frontera y visitar a otros amigos en sus correspondientes casas, además de crearnos una brillante carrera laboral. Pues bien, sin descuidar los aspectos básicos que han hecho tan famosa a esta saga, es decir, alimentar o relacionar a tu Sim, *Los Urbz: Sims en la Ciudad* apuesta por la diversión más directa uniendo todos estos objetivos en uno solo: hacer de tu Sim el más famoso de toda la ciudad, una tarea repleta de novedades y sorpresas.

¿Y CÓMO SE HACE UN SIM FAMOSO? En esta ocasión hemos dado el salto a una gran ciudad dividida en 9 zonas distintas, en las que nos esperan más de 100 objetivos que cumplir para convertirnos en el rey indiscutible de la urbe. Nuestro Sim urbano, o Urbz, tendrá que comenzar desde abajo del todo, procurándose trabajos tan distintos como cocinero de sushi, creador de es-



Trabajar para vivir: la dura realidad

Mientras que en anteriores *Sims* mandábamos a nuestro personaje a trabajar y no teníamos que preocuparnos de él durante un rato, ahora los trabajos se nos plantean como minijuegos en los que, además de mantener unos niveles de sociabilidad, higiene o alimento, también habrá que realizar combinaciones de botones para ascender y ganar dinero.



Hay que realizar las combinaciones de botones según aparecen y vigilar la higiene, el descanso, el alimento...



Existen un montón de trabajos distintos, como este de modelo, y cada uno cuenta con tres ascensos.

En *Los Urbz* debemos convertirnos en el Sim más popular de la ciudad, y para ello deberemos vestir de cierta forma, entrar en fiestas VIP, trabajar...



Gracias a la gran cantidad de movimientos sociales de los que disponemos, hacer amigos es ahora mucho más fácil que en anteriores entregas.





culturas de metal, modelo profesional o barman, entre otros. Todos nos servirán para ganar dinero, necesario para mejorar nuestra casa y comprar ropa o máquinas con las que mejorar nuestro físico o nuestra mente. Pero eso no es todo, dado que cada zona de la ciudad está habitada por gente con gustos y actitudes distintas, tendremos que vestir como ellos para caer mejor e ir ganando reputación, lo que nos permitirá desbloquear movimientos sociales, lugares que visitar, pequeñas misiones encargadas por otros Sims, acceder a las mejores fiestas privadas... Así, según nos vayamos dando a conocer, serán los demás sims los que imiten nuestra forma de vestir y querrán formar parte de nuestra pandilla, lo que hará que tu fama se dispare y aparezcas en camisetas y carteles por toda la ciudad.

EN LO REFERENTE AL APARTADO TÉCNICO, nos encontramos con una ciudad muy bien realizada gracias a una notable mejora del motor gráfico, que consigue que el juego luzca una pinta estupenda, al tiempo que se han incluido nuevas y mejores animaciones para los sims. El control sigue siendo el mismo y la música, que en anteriores entregas era su apartado más flojo, ha mejorado bastante, lo que aporta más calidad a un juego que ya de por sí engancha. Sin embargo, el nuevo enfoque del juego, donde se ha suavizado la dificultad de la mayoría de los objetivos, hace que su duración no llegue más allá de las 20 horas, aunque podemos recurrir al modo para dos jugadores y picarnos con un amigo y enseñarle cómo marcar estilo, lo que alargará bastante la jugabilidad y atractivo de este título.

Los Urbz apuesta por una fórmula más asequible para todos, que se deja disfrutar desde el primer minuto.

Si tienes un EyeToy puedes crear una imagen y aparecer en el juego.



El modo para dos jugadores sigue siendo igual de divertido... o incluso más.

Estilo y reputación

Cada distrito tiene su estilo, y tendrás que adaptarte a él para hacer amigos y que te dejen pasar a las mejores fiestas. Por eso, en cada zona encontrarás tiendas para comprar ropa de todo tipo.



Cada zona tiene su estilo, así que tendrás que ahorrar para comprar mucha ropa.



Ropa, peinados, gafas, piercings, sombreros, barba, zapatos... todo se puede cambiar.



Incluso podrás llevar tu cara en una camiseta si eres lo bastante popular.



También hay tatuajes, que se pueden poner en distintas partes del cuerpo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **--** | Jugadores: **1-2**



DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1192 Kb) · CAMARA EYETOY · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 9

↑ Al suavizarse la dificultad de los objetivos, el juego engancha antes y se hace más divertido.

↓ Precisamente por eso, su duración se resiente, no pasando más allá de las 20 horas.

Los Sims cambian de "aires" y su propuesta no podía ser mejor: más divertidos, asequibles y con un sinfín de nuevas posibilidades.



9

3+ Compañía **Sega** | Género **Party Game** | Precio **36,95 € (6.150 ptas.), con cámara 61,95 € (10.305 ptas.)**

Sega Superstars

Salta al estrellato junto a los personajes de Sega

Pelear contra los luchadores de *Virtua Fighter*, volar como Nights, ayudar a Sonic en sus carreras... Ahora, tú te metes en el juego junto a los héroes de Sega.





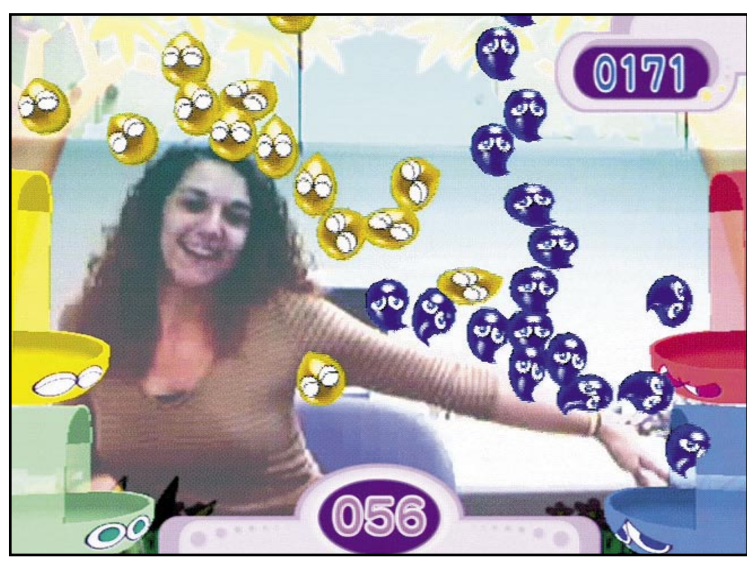


Los personajes más famosos de los juegos de Sega, como Sonic, Nights o Ulala de *Space Channel 5* son los protagonistas de estos originales minijuegos, que además lucen un molón aspecto gráfico.

Tras el gran éxito de EyeToy, era de esperar que aparecieran nuevos títulos para el invento. Pero si todos son tan buenos como *Sega Superstars*, bienvenidos sean, porque estamos ante una de las recopilación de minijuegos más imaginativas y mejor realizadas que se han hecho hasta la fecha.

EL SISTEMA DE JUEGO ya lo conoces: conectas la cámara, te ves en pantalla y juegas con tus movimientos. En total, el juego ofrece 12 minijuegos o pruebas distintas, todas ellas protagonizadas por los personajes más famosos de Sega, algunos con desarrollos "típicamente EyeToy", como seguir el ritmo en *Space Channel 5* o probar nuestros reflejos en *Sonic* o *Virtua Fighter*. Y si estas pruebas ya son divertidas, las hay geniales por lo novedosas que son y lo bien realizadas que están, como *Nights* o *Super Monkey Ball*, en los que nuestra precisión de movimientos nos permite volar o controlar los veloces desplazamientos de una esfera, o *Puyo Pop*, un originalísimo juego en el que utilizamos el cuerpo para desviar los torrentes de burbujas que caen desde arriba... Y encima todos están cuidadísimos en sus apartados gráfico y sonoro. Vamos, que Sega le ha cogido el "truco" a las posibilidades de EyeToy a la primera.

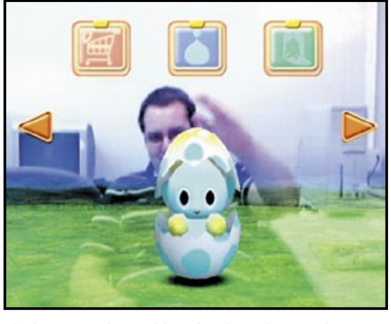
Lo único criticable de *Superstars* es que no incluya partidas multijugador (aunque podemos montárnoslas anotando las puntuaciones de cada participante), y que no tenga más minijuegos. Por lo demás, ésta es la más imaginativa y divertida propuesta para el EyeToy.



Muchos de los minijuegos de ***Sega Superstars*** son realmente novedosos, y nos invitan a volar, dirigir burbujas de colores que caen desde arriba... Nuevas pruebas que además son muy divertidas.

La mascota virtual

Sega Superstars incluye una sorpresa muy especial: un Chaos de los juegos de Sonic, al que tenemos que cuidar al más puro estilo de las "mascotas virtuales". Primero acariciamos un huevo para que nazca, y después hay que hacerle cosquillas, comprarle objetos con las monedas que ganamos en los doce minijuegos...



El Chaos se cría en el interior de un huevo, al que debemos acariciar para que nazca la criatura.



Después nos toca cuidar de él, comprándole objetos para que juegue, haciéndole cosquillas... ¡criaturita!

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 9

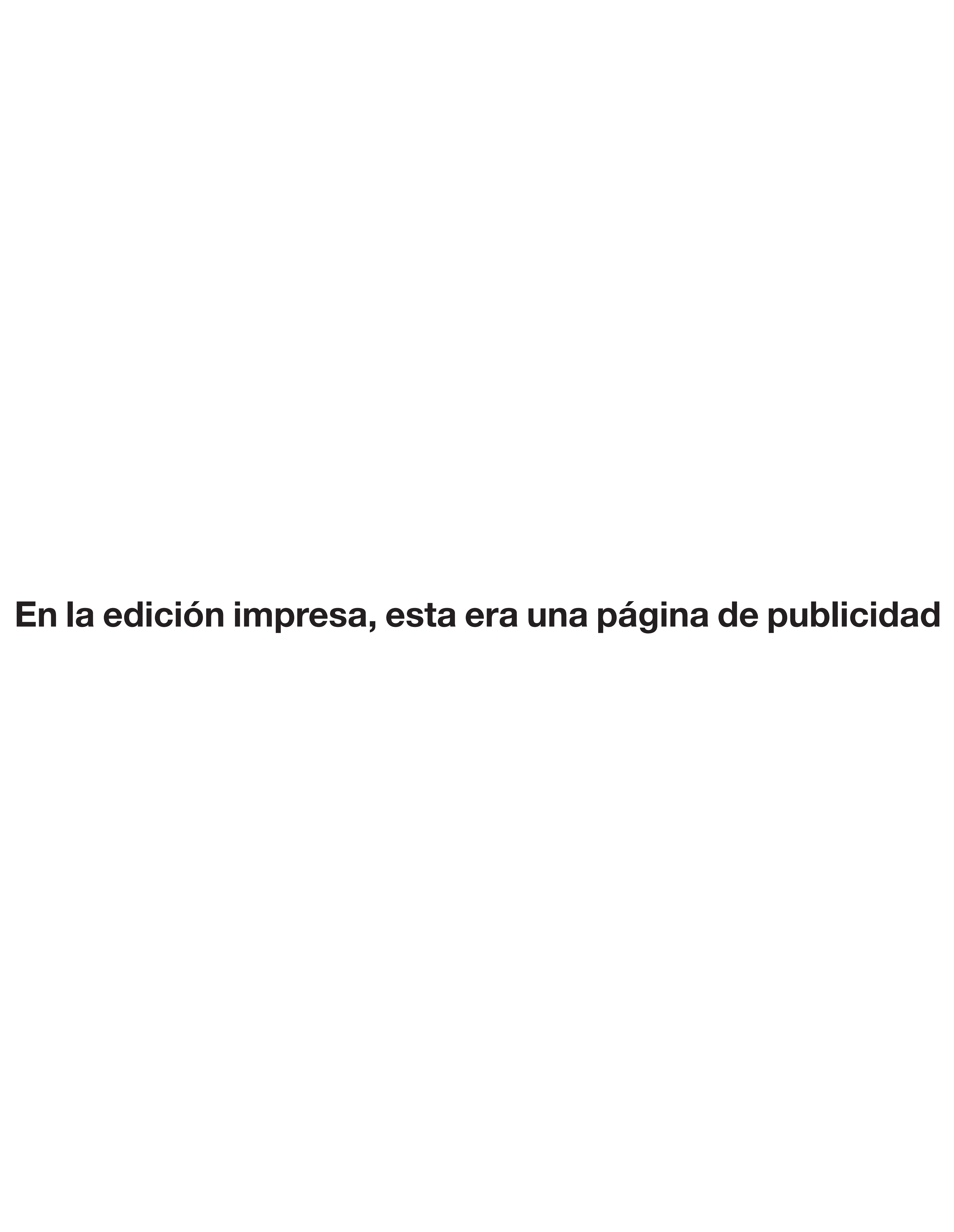
↑ Sega ha inventado nuevas posibilidades para el EyeToy con resultados divertidísimos.

↓ Aunque sea casi la cifra "estándar" del EyeToy, ojalá hubieran sido más de doce minijuegos.

Todo el carisma de las estrellas de Sega en los minijuegos de EyeToy más originales e innovadores. Una fuente segura de diversión.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Dragon Ball Z Budokai III

Regresa la lucha más espectacular y "animada"

Goku, Piccolo, Vegeta y compañía regresan a PS2 con su tercer título de lucha, donde de nuevo nos aguardan emocionantes combates uno contra uno con toda la magia de la serie original.



Como en entregas anteriores, la sencillez en el sistema de control nos permite realizar todo tipo de ataques y combos especiales con una gran facilidad.





El modo más completo del juego es el Universo Dragón. Aquí, aparte de luchar, hay que explorar diversos mapeados en busca de las Bolas Dragón.

Antes de cada combate podemos personalizar los ataques especiales y las ayudas que tendrá nuestro personaje.

El manga "Bola de Dragón" y la serie de animación que lo siguió son todo un fenómeno a nivel mundial que, pese a tener ya su tiempo, sigue estando muy vigente. Y la mejor prueba es que siguen llegando juegos basados en las creaciones de Akira Toriyama, en este caso, la tercera entrega de esta famosa saga de lucha. *Dragon Ball Z Budokai III* ofrece alucinantes combates uno contra uno que conservan la particular estética de la serie de animación y que tienen como protagonistas a los principales personajes de la serie: Goku, Piccolo, Krilin, Célula, Bu, Son Gohan...

CADA UNO DE LOS 40 PERSONAJES del juego ha sido recreado con total fidelidad y mantiene sus característicos golpes y ataques especiales que, por otra parte, son muy sencillos de realizar gracias al asequible sistema de control. Así, con sencillas combinaciones de botones, podemos hacer todo tipo de ataques y combos, que convierten cada batalla en un rápido intercambio de "mamporros". Bien es cierto que los luchadores no cuentan con un amplio catálogo de movimientos, pero la espectacularidad de los



En *Dragon Ball Z Budokai III* podemos disfrutar de espectaculares combates uno contra uno, con los personajes más conocidos de la serie de animación.



Todo, desde personajes a escenarios y técnicas de lucha, es sumamente fiel a la serie de animación. Incluso encontraremos guiños y referencias al anime.





combates y la opción de mejorar a nuestro luchador con nuevos golpes especiales compensan esta carencia. Además, en esta entrega se han añadido ataques nuevos, algo que agradecerán todos los fans de la saga.

En cuanto a los modos de juego, aparte del clásico Torneo y un modo Duelo con el que podemos darle una buena "tunda" a un amiguete, contamos con el completo y original modo Universo Dragón. En él, debemos elegir a uno de los siete personajes disponibles (más otros tres ocultos) y buscar las siete Bolas de Dragón mientras exploramos diferentes mapeados, superamos combates contra personajes como Freezer o Bu y vamos obteniendo numerosos extras.

Los trepidantes y espectaculares combates han sabido captar toda la fuerza de la serie de animación.

Y LO MEJOR ES QUE EN BUDOKAI III vamos a encontrar más libertad de exploración que en los anteriores juegos de la serie. A ello hay que unir que, como con cada uno de los personajes se desarrolla una trama distinta y se desbloquean diferentes luchadores y ataques, tenemos juego para bastante rato.

En cuanto al apartado gráfico, tanto personajes como escenarios son "clavaditos" a los de la serie de dibujos animados gracias de nuevo al uso del "Cell-Shading". Si a ello le sumamos unos "currados" efectos de luz y una atractiva parcela sonora, el resultado es un apartado técnico realmente sólido.

En resumen, *DBZBIII* es un divertido juego de lucha con todo el encanto del universo "Dragon Ball". Como juego de lucha se queda por detrás de los grandes del género, pero si te gusta la lucha y sobre todo la serie, no deberías perdértelo.

No todo es combatir...

Para dotar de mayor profundidad al juego, se han incluido opciones como una tienda donde comprar diversos ataques y ayudas, o un novedoso sistema de experiencia para aumentar los atributos de nuestro luchador.



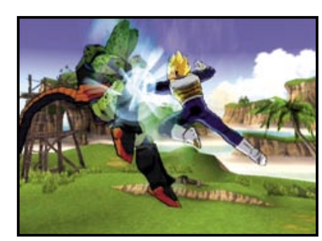
Con las ganancias obtenidas en combate, podemos comprar diversas mejoras.



Cada vez que nuestro guerrero sube de nivel, podemos aumentar sus atributos.



En algunas zonas del escenario, podemos encontrar diversos golpes especiales...


...que luego otorgan importantes ventajas sobre los enemigos más poderosos.

¿Adivinas mi golpe?

Uno de los nuevos golpes de esta entrega es el denominado Ataque Dragón. En esta especie de minijuego, debemos averiguar el botón de ataque "pulsado" por nuestro rival. Como es de suponer, si golpeamos nosotros, intentaremos que el adversario no adivine qué botón de ataque que hemos elegido.



Los Ataques Dragón son minijuegos en los combates, donde tenemos que adivinar las intenciones del rival.



Otras técnicas especiales requieren que pulsemos el botón de ataque varias veces en el momento oportuno.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (106 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Los combates son muy vistosos y tienen gran parecido con la serie. El sencillo control.

↓ Comparado con otros juegos de lucha, las peleas no tienen demasiada profundidad.

Con ligeras novedades respecto a *DBZB2*, te gustará tanto si eres fan de Goku como si buscas un sencillo y vibrante juego de lucha.

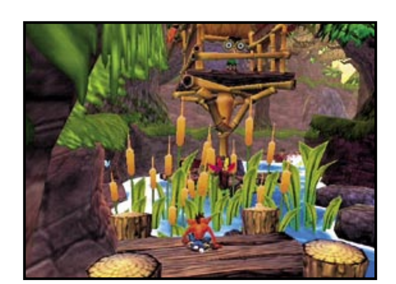


3+ Compañía **Vivendi Universal** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Crash TwinSanity

Si no puedes vencer a tu enemigo... ¡salta con él!

La espera ha terminado. Por fin vuelve uno de los héroes más carismáticos haciendo lo que mejor sabe, saltar, y formando equipo con... su eterno rival.







Crash vuelve con su aventura más completa. Entre las novedades, encontramos zonas abiertas por explorar (además de los típicos pasillos) en las que a veces nos acompañará el malvado Neo Cortex.

Ahora que los juegos de plataformas integran tanta acción y minijuegos que casi se está perdiendo la identidad del género, un clásico como Crash Bandicoot devuelve el protagonismo a los saltos en su nueva aventura, que nos depara sorpresas como tener de alidado al peor enemigo de Crash, el Dr. Neo Cortex.

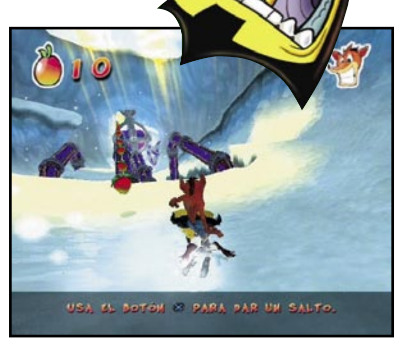
ESTA EXTRAÑA PAREJA se ha visto obligada a cooperar por culpa de los nuevos malos, unos extreterrestres. Para detenerlos, recorremos los típicos escenarios con forma de pasillo en los que avanzamos hacia adelante, junto a otros más amplios y abiertos, nuevos en la saga. En todos eliminamos a los enemigos con las clásicas técnicas de Crash, como su golpe giratorio, resolvemos puzzles y superamos muchos saltos. Y en bastantes fases llevamos agarrado al pobre Cortex y le usamos para golpear a los enemigos u objetos, o lo arrojamos a plataformas lejanas para que active mecanismos. Es este un desarrollo entretenido, acompañado de mucho humor y unos gráficos simples pero muy coloristas. Pero por desgracia, el control no es todo lo preciso que debería, y en los saltos más ajustados juega malas pasadas, llegando a veces a desesperar. Pero, una vez superados estos "puntos negros", disfrutamos de una aventura variada que apuesta por los saltos y que, además, es el mejor juego del personaje en PS2. Con él, todos sus fans quedarán encantados.



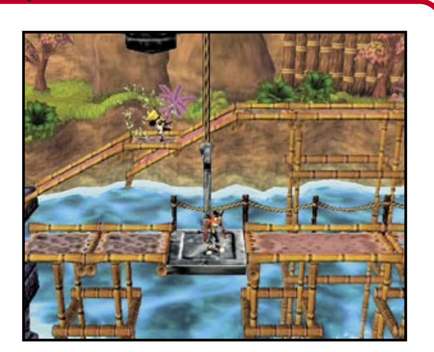
El desarrollo estará muy centrado en los saltos, aunque también habrá que explorar para encontrar secretos o deshacerse de los enemigos a golpes. Y todo mientras Crash sigue derrochando simpatía.

Neo Cortex multiuso

En las zonas en la que llevamos agarrado al Doctor Neo Cortex, utilizamos al villano de las maneras más originales: como tabla de "snowboard" en una veloz bajada por la nieve o rodando junto a él por rampas descendentes como si fuéramos una bola... Pero no todo son palos: a veces le protegemos de los ataques de los enemigos.



Crash es experto en hacerle perrerías al Dr. Neo Cortex. Aquí le usa como tabla de "snowboard".



También tocará despejarle el paso, desactivando trampas en su camino y eliminando enemigos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



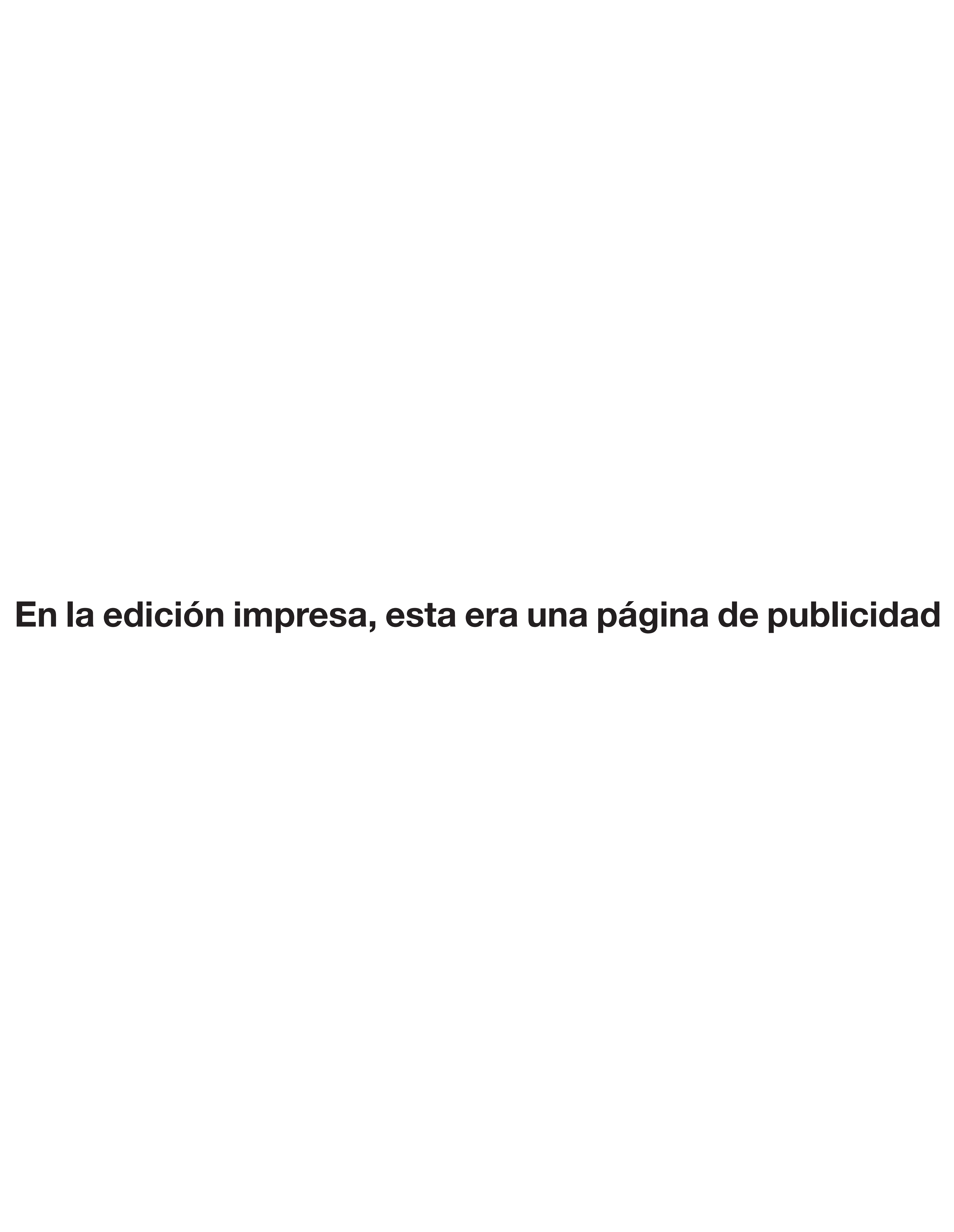

DUAL SHOCK 2 | M. CARD (328 Kb) | MULTITAP | VOLANTE | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 9 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Su gran simpatía y su desarrollo puramente plataformero. Juegos así se echan de menos.

↓ Que el control nos falle, lo que unido a la dificultad de algunas zonas, llega a desesperar.

Crash derrocha humor en un plataformas que no llega más alto por sus problemas de control, pero que gustará a los fans del género. **7**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3 Compañía **Sony** | Género **Acción/Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Ratchet & Clank 3

La acción apoteósica hace temblar la galaxia



El poderoso armamento de Ratchet vuelve a reclamar protagonismo. Escopetas, látigos de energía, robots-escolta, torretas de disparo, armas que absorben a los enemigos... todo vale para acabar con decenas de "malos" en unos segundos.

Tras recorrer dos veces el universo acabando con cientos de enemigos, ¿qué les faltaba por hacer a Ratchet y Clank? Ofrecer diversión tanto para uno como para varios jugadores...

Sólo ha pasado un año desde que Ratchet y Clank nos sorprendieron con una colosal segunda aventura, y ya vuelven fieles a su oferta de plataformas y acción desenfrenada, pero con una novedad: además de la aventura para un jugador, traen nuevas batallas multijugador a pantalla partida u Online.

La historia de la aventura principal nos enfrenta a Nefarius, un malvado robot que pretende conquistar la galaxia con su ejército de alienígenas tiranoides. Y de nuevo en la piel del mecánico Ratchet, y con el robot Clank a la espalda, viajamos por una veintena de planetas para impedirlo, superando zonas de plataformas, resolviendo puzzles con futuristas "gadgets" y, sobre todo, enfrentándonos a centenares de enemigos.

PARA ACABAR CON ELLOS DISPONEMOS de veinte potentes armas, algunas nuevas y otras procedentes de los juegos anteriores. En cualquier caso, las compramos con el dinero ga-

Prepárate para la batalla multijugador

Las partidas multijugador (para 4 jugadores a pantalla partida, u 8 Online) se desarrollan en 10 escenarios específicos, y enfrentan a dos equipos que deben capturar la bandera, tomar la base enemiga o aniquilar al ejército contrario. En la lucha nos apoyan robots controlados por la CPU, y podemos manejar dos vehículos: un todoterreno y una nave.



El personaje que controlamos en estas partidas puede tener diferentes aspectos, incluido el de Ratchet.



Hay dos vehículos (nave y todoterreno) y las armas son una selección de las de la aventura principal.



La pareja de héroes vuelven para limpiar 20 planetas de aliens y robots... y además estrenan batallas multijugador Online y a pantalla partida.



En la aventura para un jugador siguen presentes las zonas de plataformas y los puzzles sencillos, pero la acción ha ganado aún más protagonismo.





nado en los combates o al cumplir misiones y retos y, si las usamos lo suficiente, cada una puede mejorar hasta cuatro veces. Esta potencia de fuego y un control genial hacen de los tiroteos un divertido festival de acción.

Precisamente, este hincapié casi total en la acción es la principal novedad del desarrollo, ya que se han reducido las zonas de saltos, y hay nuevas misiones en las que tenemos que defender posiciones aliadas del ataque de los tiranoides y tomar bases enemigas, ya sea a pie o a los mandos de dos vehículos: un todoterreno y una nave espacial.

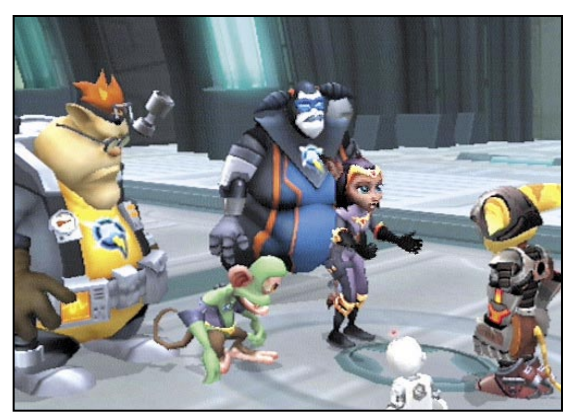
DE PONER VARIEDAD SE ENCARGAN las zonas en las que controlamos a Clank, centradas casi por completo en los puzzles y los minijuegos, entre los que destaca un plataformas 2D protagonizado por el Capitán Quark, el antiguo enemigo de la pareja. Por lo tanto, aunque haya perdido un poco de profundidad, el desarrollo es tan divertido como siempre. Y los cientos de secretos por descubrir, como ítems, son la excusa para jugar durante mucho tiempo.

Ratchet y Clank vuelven desbordando acción tanto si jugamos en solitario como en los modos multijugador.

Con esta mecánica ya conocida, y un apartado gráfico brillante pero idéntico al de su predecesor, con geniales modelos estilo dibujo animado de los personajes y espectaculares batallas con decenas de enemigos, está claro que la gran novedad son las partidas multijugador. Ya sean a pantalla partida con Multitap u Online, destacan por el buen diseño de los niveles y su trepidante acción. Una gran adición a un juego que, aunque no es tan completo como *R&C2*, sigue siendo muy divertido, ahora también en compañía.



Minijuegos como este plataformas en 2D dan variedad al desarrollo.



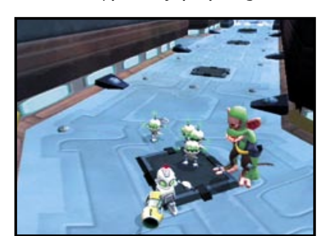
La ambientación mezcla ciencia-ficción, humor y una estética de dibujos.

Tres no son multitud

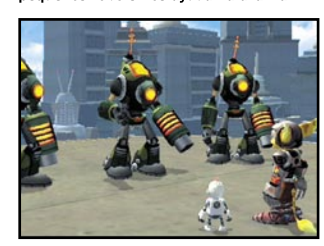
En diversos momentos de la aventura para un jugador nos acompañan personajes controlados por la CPU, como la Fuerza Q (un equipo formado por el Capitán Quark) o soldados de la Guardia Imperial.



Este miembro de la Fuerza Q desactiva mecanismos, pero hay que protegerle...



Cuando manejamos a Clank, un mono y pequeños robots nos ayudan a avanzar.



Ratchet lucha junto a los soldados de la guardia imperial en varias ocasiones.



Con ellos defendemos posiciones o nos ayudarán en asaltos contra los Tiranoides.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** — Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** — Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (599 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ La intensísima y superemocinante acción, que ahora podemos disfrutar en compañía.

↓ La aventura para un jugador se centra tanto en el combate que ha perdido profundidad.

Ratchet y Clank se decantan por la acción en una aventura que no supera a la anterior si juegas solo, pero que trae modos Multijugador. **9**

12 Compañía **Virgin Play** | Género **Lucha** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

King of Fighters 2000/2001

Los viejos guerreros nunca mueren

Un juego no tiene que estar a la última en tecnología para divertir de lo lindo. Y para demostrarlo llega, por partida doble, una saga clásica en el género de lucha.





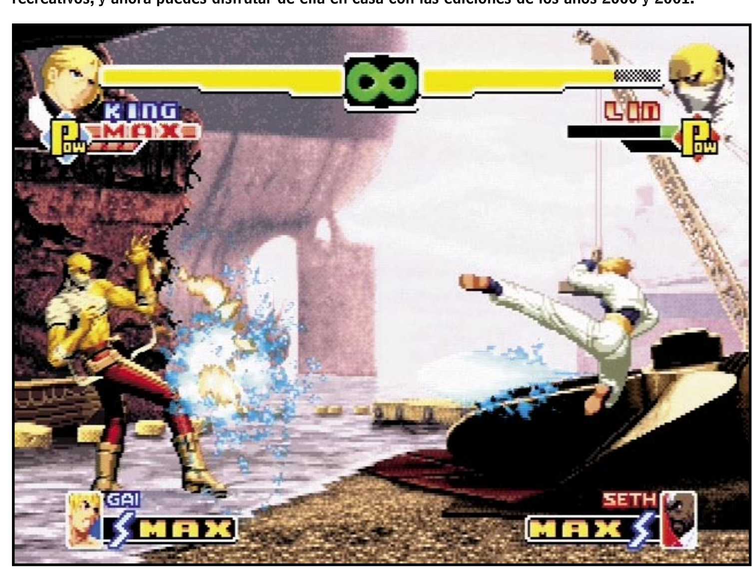
Desde 1994, una de las sagas de lucha con más tirón en los salones recreativos es *King of Fighters*, en la que la extinta compañía SNK reunía a los luchadores más famosos de sagas tan conocidas como *Art of Fighting* o *Fatal Fury*. Pues bien, ahora podemos disfrutar de esta serie en PS2, en un DVD que recopila las ediciones de los años 2000 y 2001.

En ambos juegos la oferta es similar: unos intensos combates tipo versus, ya sea por equipos de 3 luchadores o de forma individual. Lo mejor de todo es que cada una de las versiones ofrece un amplio elenco de luchadores que sobrepasa la cuarentena, cada uno con su propios golpes y ataques especiales. Y eso por no hablar del acertado y divertido ritmo de las peleas, su ajustada dificultad o su sencillo y completo control, que permite disfrutar de los combates desde el primer momento, sin olvidarnos de lo divertido que resulta echar unas partiditas contra un amigo.

TANTO EL SONIDO COMO LOS GRÁFICOS 2D cumplen su cometido, aunque estos últimos tienen algo de pixelación en los personajes de mayor tamaño. Pero el mayor defecto del juego, es que los luchadores de ambas versiones son prácticamente los mismos. Aún así, esta es una estupenda (y económica) oportunidad para hacerse con dos juegos de lucha de la "vieja escuela", que destacan por su gran jugabilidad y la enorme cantidad de luchadores disponibles.



La saga *KOF* es uno de los pocos juegos de lucha 2D que aún levanta pasiones en los salones recreativos, y ahora puedes disfrutar de ella en casa con las ediciones de los años 2000 y 2001.



Cada una de las ediciones cuenta con más de 40 luchadores, todos ellos con un amplio repertorio de ataques y golpes especiales, fácilmente ejecutables gracias a su sencillo y asequible sistema de control.

Ataques imparables

A medida de golpeamos a nuestro rival irá aumentando nuestra barra de especiales. Una vez llena, podremos realizar un ataque especial capaz de reducir drásticamente el nivel de vida del enemigo. También podemos utilizar un "Striker", es decir, la ayuda de un luchador de nuestro equipo, que bien puede atacar al rival, o bien protegernos.



Cuando la barra de impactos está llena, podemos realizar los ataques especiales de cada personaje.



Cuando la cosa se pone fea, podemos solicitar el ataque de un luchador amigo para salir de apuros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (96 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 8

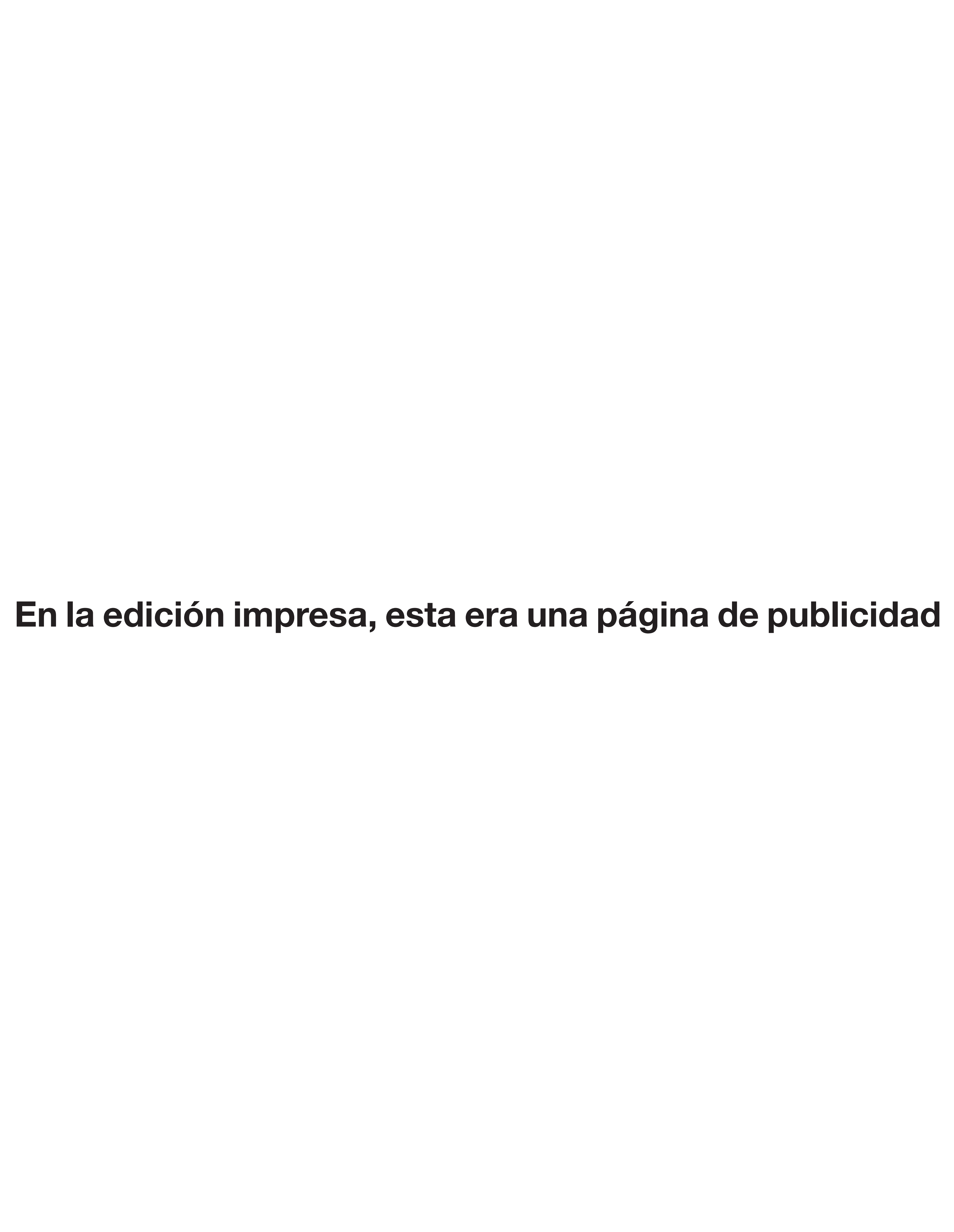
↑ Dos juegos en uno, con más de 80 luchadores, cientos de movimientos y a muy buen precio.

↓ Muchos luchadores repiten en ambas ediciones y si no te gusta la estética 2D...

Una económica oportunidad de hacerse con dos clásicos de la lucha, que ofrecen gran variedad de luchadores e intensos combates.


8





En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

The Getaway: Lunes Negro

El regreso de la aventura "mafiosa" más realista



La conducción de todo tipo de vehículos juega un papel fundamental en el desarrollo del juego. En esta nueva entrega, incluso podemos manejar motos para salir airosos de las persecuciones a través de las transitadas calles de Londres.

Tiroteos, persecuciones, peleas... Eso y mucho más te espera en la secuela de "The Getaway", donde de nuevo tendrás que meterte de lleno en el mundo del crimen organizado.

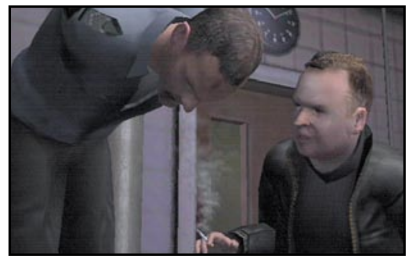
El subgénero de los juegos de "mafiosos" se consolidó definitivamente en PS2 con *The Getaway*, una aventura de corte adulto que apostaba más por el realismo que la serie *GTA*. Ahora llega su secuela que, con ligeras novedades, pretende refrendar el éxito de la primera parte.

Para empezar, ahora manejamos a tres personajes, cuyo control se intercala entre misiones, mientras se desarrolla una absorbente trama en la que se dan cita todos y cada uno de los tópicos del cine negro y de mafiosos. Nos permitimos no desvelar nada de su más que interesante argumento, ya que la historia es uno de los puntos fuertes del juego. Tanto es así, que ver qué sucede en la siguiente fase es suficiente aliciente para seguir jugando. Eso sí, la dureza del argumento y los diálogos lo convierten en un juego sólo aconsejable para el público adulto.

EL TRÍO PROTAGONISTA DE esta aventura está compuesto por el agente de policía Mitch, el rudo boxeador Eddie y Sam, una ágil joven experta en sistemas informáticos. Con los dos primeros el desarrollo se decanta claramente por los tiroteos, los combates cuerpo a cuerpo y la conducción, donde podemos tomar "prestados" un

Una verdadera película de cine negro

Sin duda alguna, el juego tiene una fuerte influencia del cine negro más reciente. Ello se plasma en una elaborada y adulta trama de juego en la que no faltan los diálogos subidos de tono y algunas escenas durillas. En consonancia con la historia, el realismo de todo el juego es muy alto: vehículos reales que se deforman, calles llenas de vida, etc.



La trama tiene toques de cine negro y está dirigida a un público adulto por sus fuertes diálogos y escenas.



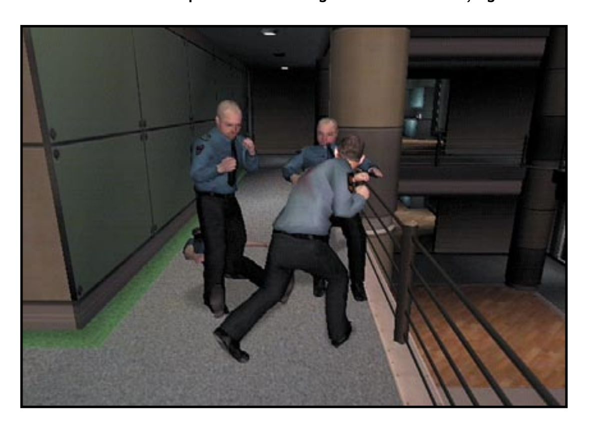
El realismo del juego se plasma en cientos de detalles: coches deformables, realistas normas de tráfico...



The Getaway: Lunes Negro es una aventura ambientada en una gran recreación de Londres que fusiona varios géneros: conducción, sigilo...



Manejamos a tres personajes diferentes. Así, el agente Mitch y el duro Eddie son tipos de acción, mientras que la joven Sam es una experta del sigilo.





buen puñado de vehículos reales. Como novedad, ahora también podemos conducir motos de todo tipo, aunque el manejo tanto de éstas como de los coches apuesta por un control arcade que convierte las rápidas persecuciones en una divertida experiencia de juego.
Por otra parte, con la joven Sam, el sigilo y la infiltración asumen todo el protagonismo de la acción. Lo que sí tienen en común los tres personajes es la enorme variedad de situaciones a las que se tienen que enfrentar (huidas a toda velocidad, infiltrarse en un vigilado edificio, tiroteos contra la mafia rusa, etc.), y que a la larga es lo que "pica" para seguir jugando hasta el final.

AL IGUAL QUE EN LA PRIMERA PARTE, la fotorrealista recreación de la ciudad de Londres, donde se desarrolla toda la acción, es una delicia visual tanto en los bulliciosos exteriores como en los detallados interiores. Por desgracia, tanto derroche gráfico provoca un ligero "popping" y algunas ralentizaciones bastante molestas. A ello hay que unir un sistema de cámaras poco acertado y una pobre I.A. de los enemigos. Otro cantar es el apartado sonoro: el magnífico doblaje al castellano y la fabulosa banda sonora ayudan a meternos de lleno en la acción y hacen más realistas las trabajadas secuencias entre nivel y nivel.

En resumidas cuentas, *The Getaway: Lunes Negro* es una gran aventura que, pese a ser técnicamente mejorable, tiene suficientes recursos para divertir a los fans de los juegos de "mafiosos" que se pierden en la inmensidad de *GTA*, o a quienes deseen una aventura adulta.

Una elaborada trama y la variedad de situaciones son las mejores bazas de esta realista y adulta aventura.

En los tiroteos buscar cobertura es vital para no caer ante el fuego enemigo.



En algunas de las misiones contamos con la ayuda de personajes aliados.

Vive Londres a tu manera

Aparte de la aventura principal, el juego cuenta con cuatro minijuegos bastante curiosos. Jugando con ellos podemos ejercer de policías, participar en carreras por toda la ciudad o conducir un taxi.



El minijuego Carrera nos permite disputar competiciones contra otros corredores.



En Persecución tenemos que atrapar ladrones conduciendo un coche policial.



Con la opción Libre tenemos la ciudad entera para hacer todo tipo de fechorías.



En el divertido modo Taxi, debemos llevar pasajeros a toda velocidad a sus destinos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (61 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 10 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8



La variedad de géneros, la estupenda historia y el sensacional apartado sonoro.

La pobre I.A. de los enemigos y un desarrollo demasiado parecido al del primer juego.

Aún sin suponer una evolución clara respecto a la primera parte, *Lunes Negro* atrapa por su genial trama y mezcla de géneros.



3 Compañía **Microïds/Virgin Play** | Género **Aventura gráfica** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Syberia II

La aventura original

Acompaña a la abogada Kate Walker en la segunda parte de su viaje lleno de enigmas y lugares extraños. Eso sí, tendrás que tener paciencia y dotes de deducción...

El cada vez más olvidado género de la aventura gráfica pura y dura recibe este mes la secuela de uno de los pocos juegos de este tipo que han pasado por PS2. Si en el primer *Syberia* acompañábamos a la abogada Kate Walker en una sorprendente aventura tras los pasos de un heredero desaparecido, en esta segunda parte van a repetir los mismos protagonistas en su afán por descubrir los secretos de *Syberia*.

AL IGUAL QUE EN LA PRIMERA AVENTURA, en *Syberia II* no vamos a encontrar acción de ningún tipo. Para avanzar en el juego, la clave está en explorar bien los escenarios en busca de objetos y hablar con los múltiples personajes que encontraremos en nuestro camino, que nos ayudarán dándonos todo tipo de pistas. Sólo así podemos resolver los abundantes puzzles que encontraremos en el desarrollo, que son de dificultad creciente y algunos no muy lógicos...

Como veis, el ritmo de *Syberia II* es muy pausado. Controlamos a Kate usando el stick derecho y tenemos a nuestro disposición un puntero que cambiará de forma en función de lo que podamos hacer con el objeto señalado (coger, hablar, etc.). Un control muy adecuado para un juego de estas características.

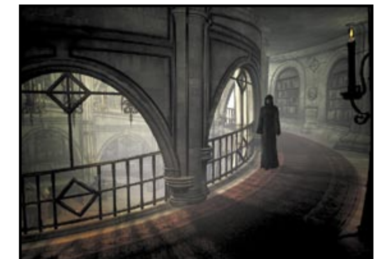
Eso sí, a pesar de la lentitud intrínseca del juego, es una delicia pasear por los preciosos entornos en 3D, llenos de detalle. Los escenarios son lo mejor del juego, junto al gran doblaje al castellano, con las mismas voces que en la primera parte.

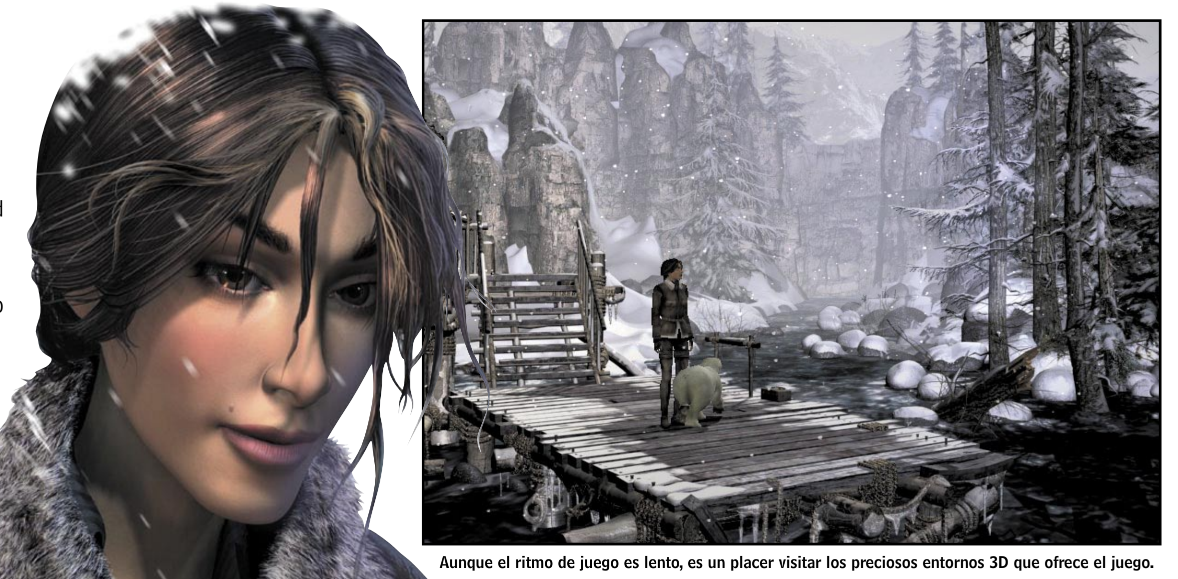
En fin, que *Syberia II* es una aventura gráfica pura, en la que lo importante es tu paciencia y perspicacia para resolver los enigmas más misteriosos. Si te atrae el género, es una opción muy interesante, teniendo en cuenta su calidad y los pocos juegos de este tipo que salen para PS2.



Syberia II es una aventura gráfica en la que lo importante es investigar y resolver misteriosos enigmas.







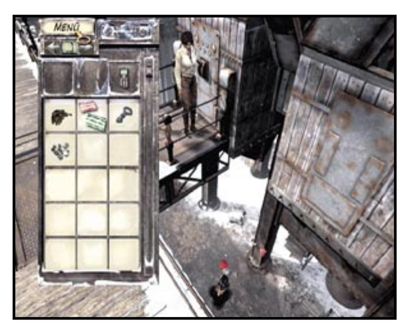
Aunque el ritmo de juego es lento, es un placer visitar los preciosos entornos 3D que ofrece el juego.

Pienso... luego doy con la clave

Los puzzles son la "salsa" de las aventuras gráficas, y *Syberia II* no es una excepción. Muchos se resuelven colocando un objeto concreto en su lugar, pero según avancemos los veremos más complejos. Eso sí, para resolverlos hay que explorar los escenarios y hablar con todos los personajes.



Cuando hablemos con los personajes, hay que elegir primero el tema sobre el que queremos investigar.



La mayoría de los puzzles se resuelven consiguiendo los objetos y utilizándolos en los lugares adecuados.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (131 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

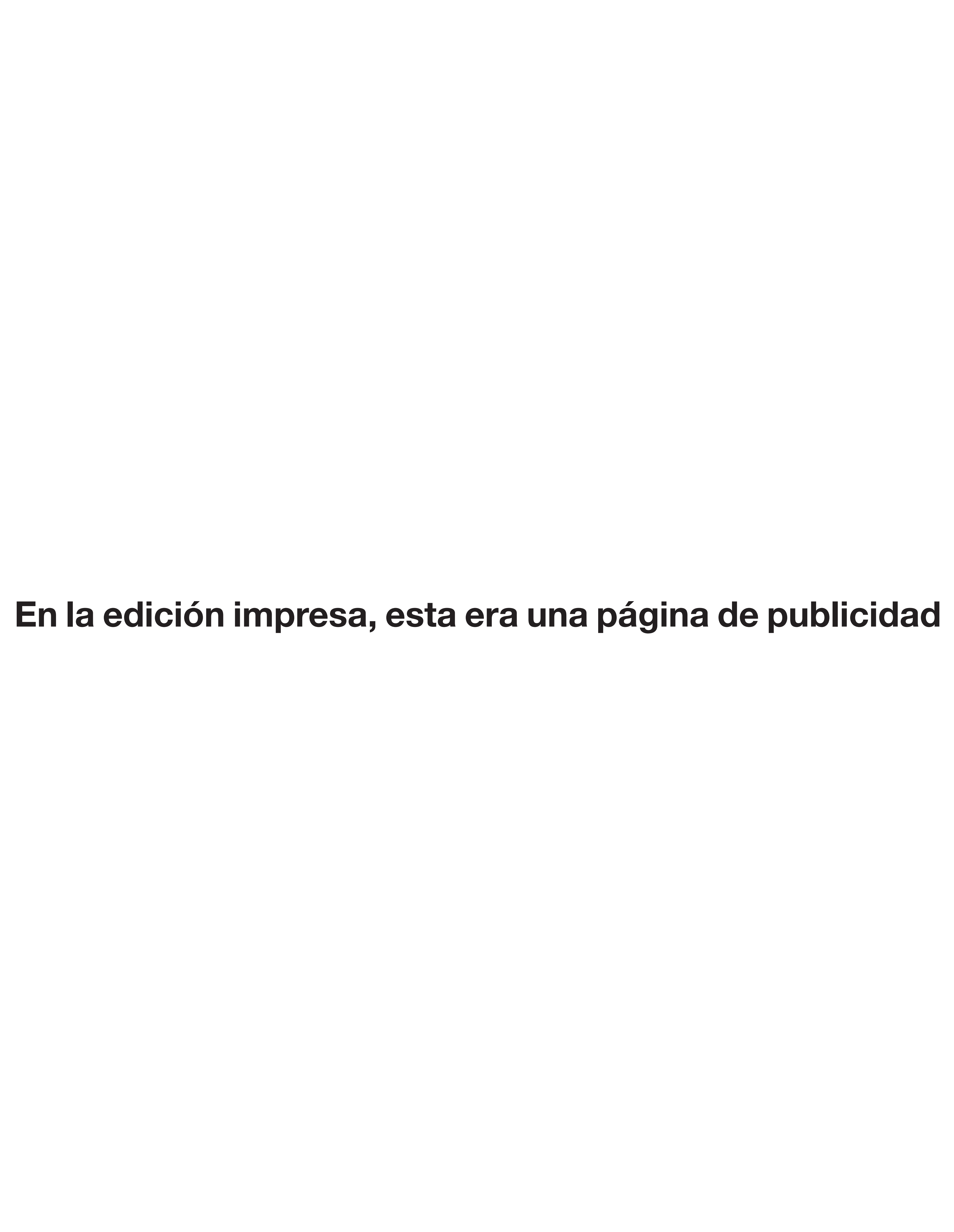
Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 7 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Su ambientación, sus preciosos escenarios y los interesantes acertijos que plantea.

↓ No es muy largo y su pausado ritmo de juego requiere una dosis extra de paciencia.

Una aventura gráfica que supera en todo a su primera parte y que lo tiene todo para enganchar a los aficionados. Si es tu caso, pruébala.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18 | Compañía **Vivendi** | Género **Aventura gráfica** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Larry: Magna Cum Laude

Aprende a ligar con el experto más cutre y molón



Nuestro simpático Larry se apunta a un concurso televisivo para demostrar que es todo un ligón. A nosotros nos toca ayudarle a ligarse a 14 chicas por toda la ciudad, y para ello habrá que superar diversos minijuegos muy divertidos.





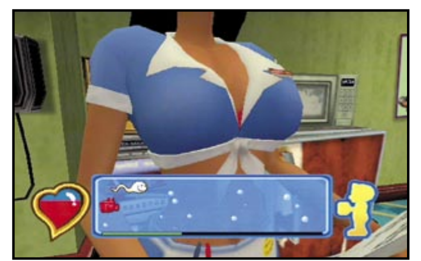
Para muchos la Universidad representa las partidas de mus de la cafetería, pero para Larry Lovage significa aprobar la única asignatura que tiene pendiente: ligar todo lo que pueda.

Mucho ha llovido ya desde que los más veteranos en esto de los videojuegos vieran a Larry Laffer en su última aventura gráfica para PC. ¿Cómo? ¿Qué no sabes quién es Larry? No pasa nada, te ponemos al día. El amigo Larry era un ligón en la más pura línea "Fiebre del Sábado Noche" cuyo único objetivo en la vida era tener relaciones carnales con todas las mujeres que se cruzaran en su camino. Pero ahora Larry ya está algo mayor para eso y por eso le pasa el testigo a su sobrino, Larry Lovage, y es que el chico es igual de golfo que su tío (y de cutre, porque no se come ni una rosca). Este es el punto de partida de *Magna Cum Laude*, una aventura para adultos en la que, manejando al simpático y cabezón Larry tendremos que ir superando distintos minijuegos y situaciones muy divertidas para ganar el concurso llamado "Sementales" que una cadena de televisión organiza en el campus de nuestra Universidad.

PARA LLEGAR A LA FINAL DEL CONCURSO tendremos que demostrarle a su presentadora que estamos hechos todo un ligón, y nada mejor que poner en práctica nuestras dotes con las chicas del campus. 14 serán nuestras víctimas, y valdrá todo para llevárnoslas "al huerto". Para ello tendremos que recorrer 25 zonas, entre las que están los barrios "pijo" y "chungo" y por supuesto el campus, que está compuesto de varias zonas y edificios que podemos visitar. Con cada chica tendremos que superar unos sencillos y divertidísimos minijuegos en los que el hu-

"Trabájate" a las chicas...

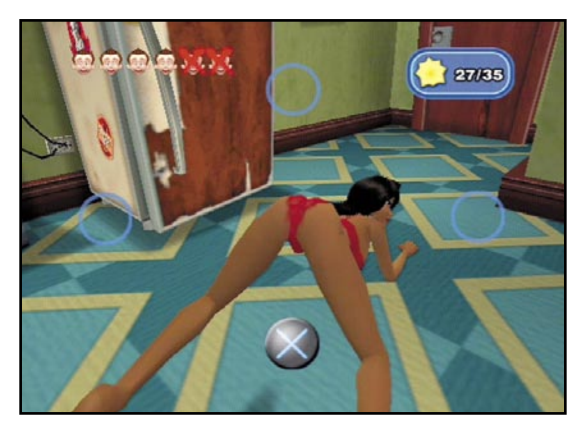
Para convencer a las chicas de que somos su pareja ideal tendremos que superar distintos minijuegos, como repartir folletos, bailar al ritmo de la música, saltar en la cama elástica sin equivocarnos o, simplemente, hablando con ellas procurando no meter la pata. Aunque acaben por repetirse en ocasiones, todos son muy divertidos.



Todos los minijuegos son de habilidad, y debemos pulsar los botones en el momento justo y cosas similares.

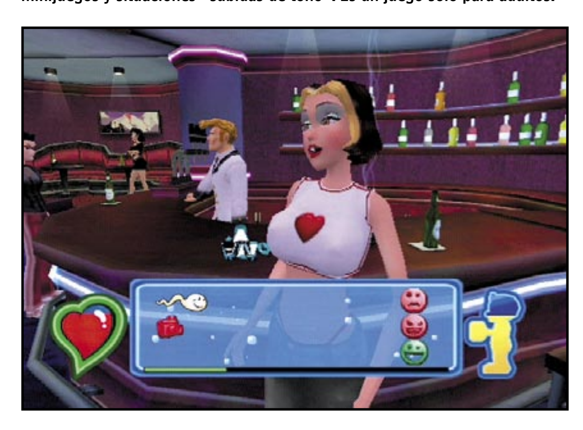


Si algún minijuego se te resiste, puedes "comprar" el resultado con las bonificaciones que tengas.



El objetivo de Larry es conquistar al mayor número de chicas mediante minijuegos y situaciones "subidas de tono". Es un juego solo para adultos.

A lo largo de la aventura tendremos que explorar entornos, buscar objetos, conversar con personajes y participar en todo tipo de pruebas y minijuegos.



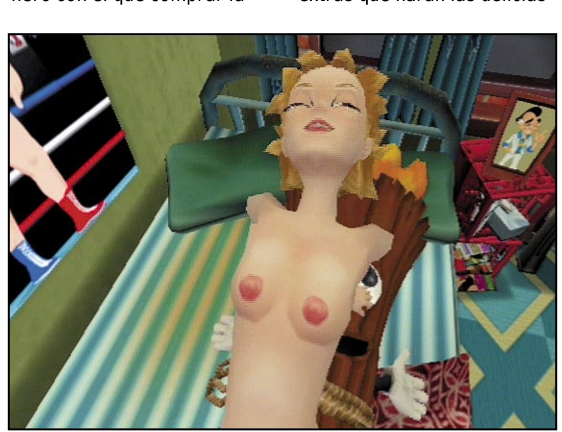


mor y los toques picantes estarán siempre presentes, lo que unido a su lenguaje explícito y a los desnudos (virtuales, eso sí) que se ven a lo largo de la historia le hacen solo recomendable para mayores de 18 años.

Pero no es tan sencillo claro. Para convencer a algunas tendremos que realizar una serie de acciones anteriores o vestir de una forma concreta, lo que nos obligará a recurrir a diversos trabajos universitarios para ganar dinero con el que comprar la ropa, beber más de la cuenta para que nos hagan caso o vencerlas en unos curiosos concursos de salto.

A LA ENORME DIVERSIÓN QUE ofrece el juego le acompañan unos gráficos a la altura, con multitud de ítems ocultos en los escenarios (como dinero o bonificaciones), un doblaje muy divertido que se ve desvirtuado por fallos en el volumen, que hacen que se oigan a veces muy bajitos, y un montón de extras que harán las delicias de los más "guarretes", como desbloquear los modelos desnudos de las chicas, pantallas de juego más picantes... incluso el tío Larry, que aparece también en el juego, nos ofrecerá un truco para desnudar a todos los habitantes de la ciudad...
En fin, el único problema real del juego reside en su corta duración, ya que los minijuegos son poco variados y con la ayuda de las bonificaciones que encontraremos en el juego podemos saltarlos, lo que hace que no dure más allá de las 12 horas de juego. Aún así, todos los que sean mayores de edad y quieran disfrutar con las aventuras y desventuras del joven Larry tienen aquí una muy buena y divertida opción.

Diversión y picardía en estado puro es la propuesta de Magna Cum Laude, aunque eso sí, solo para adultos.



Los desnudos de algunas chicas (y del propio Larry) no están censurados.



Ciertas mujeres sólo nos harán caso si, por ejemplo, vestimos de cierta forma.

Extras para ligar mejor

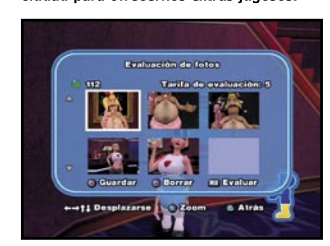
Tanto en las tiendas como en las máquinas que hay a lo largo y ancho de todo el juego podremos adquirir distintos trajes y complementos para que las chicas nos hagan caso y podamos ligárnoslas mejor.



En las máquinas podremos comprar objetos para facilitar los minijuegos.



"Santi" aparecerá en varios lugares de la ciudad para ofrecernos extras jugosos.



También podremos hacer fotos por toda la ciudad y venderlas para ganar dinero.



El Hada del Porno también estará presente para darnos objetos y consejos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (123 Kb) · TARJETA ETHERNET · HEADSET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Sus divertidos diálogos y situaciones, solo aptos para adultos y algunos minijuegos.

↓ Los minijuegos se repiten y, gracias a las bonificaciones la duración del juego es escasa.

El espíritu de la saga *Larry* sigue presente, así que si eres mayor de edad y quieres probar algo distinto es una muy buena opción. **8**

3+ Compañía **Sony** | Género **Party Game** | Precio **39,95 € sin cámara; 59,95 € con cámara**

EyeToy: Play 2

Diversión y desmelene ante la cámara



EyeToy: Play 2 ofrece minijuegos muy variados, desde los que prueban nuestro sentido del ritmo hasta los deportivos en los que priman los reflejos. Hasta hay minijuegos en los que hay que moverse con precaución para no ser descubiertos.





Tus miedos se han hecho realidad: has pasado tanto tiempo jugando a la consola que has acabado dentro de la tele... ¡pero para disfrutar de los mejores y más variados minijuegos!

Sony puede presumir de haber inventado una de las ideas más novedosas y brillantes de esta generación de consolas: usar una cámara para vernos a nosotros mismos en el televisor y jugar utilizando nuestros movimientos. El título que inauguró esta nueva forma de diversión fue *EyeToy: Play*, un rotundo éxito de ventas a nivel mundial. Y ahora Sony explora aún más sus posibilidades con una continuación compuesta por 12 minijuegos aún más sofisticados y divertidos.

EyeToy: Play 2 nos llega en dos versiones: una con el DVD del juego, para los que ya tienen la cámara USB, y otra con el DVD y la cámara. La forma de jugar se mantiene intacta: conectamos la cámara a la consola por uno de los puertos USB, la ponemos sobre la televisión y nos colocamos frente a ella para vernos en la pantalla. A partir de ese momento nos olvidamos del pad, porque nuestra imagen en el televisor nos sirve de guía para movernos y así manipular, golpear o esquivar los elementos virtuales que aparecen en pantalla.

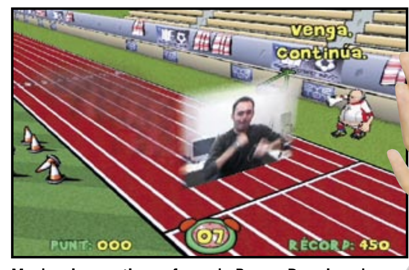
INMERSOS EN ESTA REALIDAD "VIRTUAL", los 12 minijuegos de *Eye Toy: Play 2* nos invitan a hacer de todo: jugar partidos de béisbol o ping-pong contra rivales virtuales, movernos con cuidado para no ser detectados por focos mientras robamos objetos, parar penaltis, sacudirnos a gol-

En la variedad está la calidad

Algunos de los minijuegos de *EyeToy: Play 2* están compuestos por pruebas de diferente mecánica. Por ejemplo, en *Mr. Chef* preparamos hamburguesas, agitamos batidos, cortamos ingredientes... Y casi todos incluyen minijuegos de bonus en los que también varia la forma de jugar, como carreras en Paragol o golpear un saco en Noquear.



En Mr. Chef, tenemos que hacer hamburguesas, pero también freir las patatas, machacar tomates...



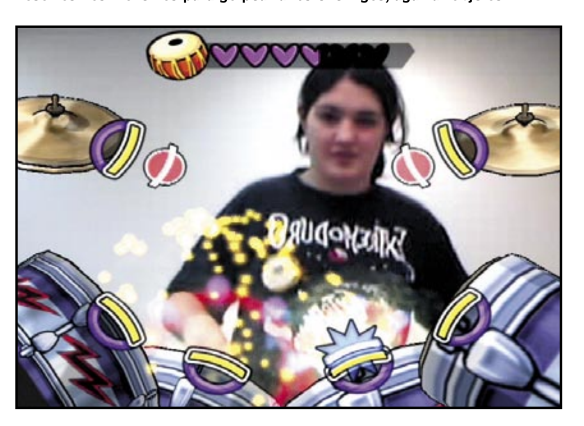
Muchos juegos tienen fases de Bonus. Por ejemplo, en Penaltis tenemos que entrenarnos corriendo.

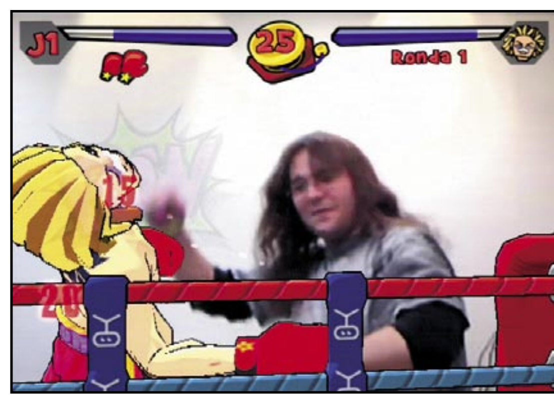


En *EyeToy: Play 2*, la cámara USB muestra nuestra imagen en la pantalla, y nosotros nos movemos para golpear a los enemigos, agarrar objetos...



Los 12 minijuegos están más trabajados que en la primera parte, tanto por su variedad como por los entornos gráficos que rodean a nuestra imagen.





pes a pequeños enemigos que saltan hacia nosotros, tocar la guitarra o la batería… La mecánica de cada juego varía mucho, y mientras en unos prima nuestro sentido del ritmo, en otros se ponen a prueba nuestros reflejos o la precisión de nuestros movimientos… Además, todos los minijuegos cuentan con varios niveles y fases de bonus, incluidos los dos únicos que ya estaban en el juego anterior, Kung y Noquear. El resultado son unas pruebas más completas y variadas que las de la primera entrega, y que incluso presentan un apartado gráfico más vistoso.

Gracias a la mini-cámara USB, vamos a "meternos" en la televisión para disfrutar de 12 divertidos minijuegos.

Y SI JUGANDO SOLO EYETOY: PLAY 2 resulta divertido, en compañía lo es todavía más. Ver a nuestros amigos pegándose con rivales invisibles o agarrando objetos inexistentes es una fuente de risas asegurada, que podemos disfrutar al máximo en un modo en el que hasta cuatro jugadores se alternan para acumular puntos en los diversos minijuegos. Y no os extrañe que se quiera apuntar a la partida hasta vuestra abuela, porque *EyeToy* sigue siendo capaz de atrapar no sólo a los jugadores habituales de PS2, sino también a todos aquellos que no se han acercado a una consola en su vida pero quieren disfrutar de una manera de jugar tan diferente como divertida e intuitiva. Así, esta segunda entrega, además de superar las cotas de diversión de su primera parte, demuestra que *EyeToy* ha abierto todo un campo de nuevas posibilidades que apenas se han empezado a explorar. ¿Estás dispuesto a perderte los primeros pasos de una nueva forma de jugar?

De las 12 pruebas, 10 son nuevas. Repiten Noquear y Kung, pero mejorados.

En juegos como Noquear o Ping-Pong nos las vemos con rivales virtuales.

Experimenta con *EyeToy*

Además de los minijuegos, *EyeToy: Play 2* incluye funciones extra bastante curiosas, como una cámara espía o una serie de experimentos que seguro que darán lugar a nuevas formas de jugar en el futuro.



La "Spy Cam" toma fotos cuando algo se mueve o hace ruido delante de la cámara.



Como en el primer *EyeToy*, podemos grabar mensajes con audio y vídeo.



Entre los experimentos, hay un billar en el que golpeamos la bola con el dedo.



Otros detectan sonidos o colores, o provocan efectos sobre nuestra silueta.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**



Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Lo fácil que resulta jugarlo para todo el mundo, y lo divertido que es en compañía.

↓ Los minijuegos son más variados, pero habría estado bien meter más de doce.

Un paso adelante en el uso de la cámara, con pruebas más variadas, complejas y divertidas. Y puedes comprarlo con o sin cámara.



12+ Compañía **Bandai/Atari** | Género **Rol de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

.Hack//Quarantine Part 4

El rol "virtual" llega a su fin





La saga *.Hack* termina con una cuarta entrega que vuelve a incluir un videojuego y un DVD de "anime". La historia alcanza su punto álgido: el joven Kite debe descubrir por qué los problemas en el juego virtual de ambientación medieval "The World" afectan cada vez más al mundo real. En nuestra partidas, nosotros manejamos a Kite dentro de "The World", mientras que en los capítulos del DVD vemos sus peripecias en el mundo real.

El desarrollo vuelve a centrarse en la exploración de mazmorras llenas de monstruos con los que luchamos en tiempo real. En estas luchas nos ayudan dos personajes controlados por la consola a los que damos órdenes, lo que completa un buen sistema de combate. Es una lástima que el desarrollo sea repetitivo y se olvide de tareas secundarias a parte de pertrechar a los personajes antes de lanzarnos a otra mazmorra.

Pero lo peor son los pobres gráficos, en los que sólo destaca el diseño de los personajes. Por ello, *.Hack//Quarantine* gustará sobre todo a quienes conozcan la saga (que pueden importar a los personajes de otras entregas desde la Memory Card). Ellos valorarán lo mejor de juego: su atractiva historia.

Castellano • 1 jugador
M. Card 2 (682 Kb) • Dual Shock 2

Rol demasiado centrado en la lucha y de gráficos discretos pero, si has seguido la interesante trama, merece la pena que veas el final. **7**



Como en las otras entregas, los combates en tiempo real contra los monstruos copan el desarrollo.



Entre mazmorra y mazmorra, compramos y cambiamos ítems para mejorar así a nuestros personajes.

3+ Compañía **Atari** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Driven to Destruction



Carreras en las que todo vale y diversas pruebas destructivas conforman la propuesta del juego.



Al volante de los coches más destartalados, disfrutamos de conducción extrema y arcade en todo tipo de pruebas: carreras normales, otras en dirección contraria, pruebas en las que debemos destruir otros vehículos... En el modo Carrera vamos comprando coches y mejorando su mecánica, y aunque la escasa sensación de velocidad le resta algo de emoción, resulta bastante entretenido. Unos gráficos muy sólidos (aunque carentes de efectos espectaculares), y las partidas para dos jugadores a pantalla partida, completan un juego poco sorprendente pero divertido.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (370 Kb) • Dual Shock 2

Un entretenido juego de conducción extrema que propone carreras muy variadas y pruebas de destrucción. Lástima que no resulte espectacular. **7**

3+ Compañía **Konami** | Género **Party Game** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

U-Move Super Sports



10 minijuegos tienen ambientación "futbolera", y los otros cinco se inspiran en otros deportes.



Quince nuevos minijuegos para EyeToy, diez de ellos inspirados en el fútbol y otros cinco en disciplinas deportivas como el rugby o el golf, es lo que nos propone *U-Move*. Lo malo es que la mecánica de todos es simplísima y suele limitarse a golpear balones u objetos virtuales. Y además los minijuegos no incluyen varios niveles ni la más mínima variación en su desarrollo. Eso sí, tiene un modo en el que hasta cuatro jugadores se alternan para superar minijuegos, y competir con los amigos es divertido. Pero el caso es que para EyeToy hay opciones mucho mejores...

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (64 Kb) • Dual Shock 2

Los deportes han llegado a EyeToy, pero representados en 15 minijuegos sencillos y poco imaginativos que sólo divierten jugando en compañía.



12 Compañía **EA Games** | Género **Shoot'em up** | Precio **60,95 € (10.140 ptas.)**

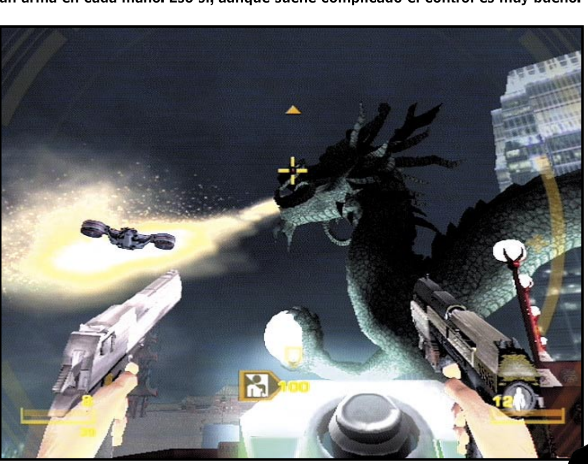
GoldenEye: Agente Corrupto

Descubre el lado oscuro del universo Bond

Si ya estas harto de salvar el mundo en el papel de James Bond, ahora tienes la oportunidad de combatir en el bando de los "malos" gracias a este shoot´em up plagado de acción. ¿Te atreves?



Además del ojo, la principal novedad de este shoot'em up es que podemos llevar un arma en cada mano. Eso sí, aunque suene complicado el control es muy bueno.



Aparte del variado arsenal, en algunos momentos podemos usar partes del escenario como trampas para acabar con determinados enemigos.



El apartado gráfico es notable, aunque muy parecido a los shooters de 007: *Agente en Fuego Cruzado* y *Nightfire*.

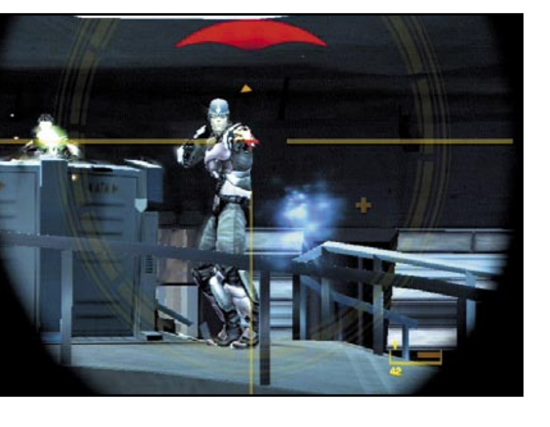
Después de salvar el mundo tres veces con James Bond en otros tantos juegos para PS2, ha llegado la hora de saber qué se siente luchando en el lado de los "malos". Y eso es precisamente lo que nos propone *GoldenEye: Agente Corrupto*, un shooter en primera persona cargado de acción de la buena y que explora el universo del agente Bond desde otra perspectiva.

En él asumimos el papel de un agente 00 expulsado del MI6 que ahora trabaja para el malvado Goldfinger, que a su vez pretende acabar con otro villano clásico de las pelis, el Dr. No. Nuestro nombre en clave es GoldenEye, un apodo muy apropiado ya que tenemos implantado un ojo muy especial que nos otorga una serie de habilidades extraordinarias...

ASÍ PUES, EN LAS 8 ENORMES FASES del modo Historia vamos a enfrentarnos contra los sicarios del Dr. No. Para ello contaremos con un variado arsenal: un total de 14 armas distintas, que van desde la típica pistola o escopeta hasta otras menos habituales, como un arma paralizante. Lo mejor de todo es que,


Agente Corrupto es un shoot'em up ambientado en el mundo de 007 donde la acción es la única protagonista. No hay conducción como en otros juegos de Bond.


El protagonista es GoldenEye, un agente 00 renegado que trabaja para el Dr. No. Al ser de los "malos", no hay problema en usar enemigos como escudo...





salvo que sea armamento pesado, podemos llevar un arma en cada mano. Y al ser un agente sin escrúpulos, podemos realizar diversas diabluras, como usar enemigos como escudo humano.

Pero la principal novedad está en nuestro ojo especial. A medida que avancemos en el juego, iremos desvelando sus poderes, que nos permitirán realizar acciones tan increíbles como inutilizar armas enemigas o crear un campo de fuerza temporal que nos sirve como escudo.

Además, durante el desarrollo nos vamos a encontrar con personaje clásicos de las películas, (como M, Scaramanga o Xenia Onatopp) y visitaremos también escenarios conocidos de las películas, con lo que la ambientación Bond está asegurada.

PERO AUNQUE LA AMBIENTACIÓN sea genuina y los 8 niveles estén plagados de acción, el desarrollo resulta poco variado si lo comparamos con el resto de shoot'em ups de 007.

No es tan variado como los shooters de 007, pero los fans de Bond seguro que aprecian este derroche de acción.

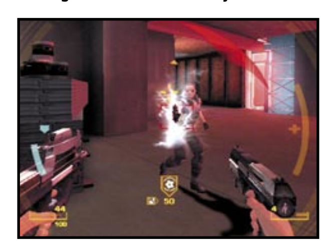
Mientras que *Agente en Fuego Cruzado* y *Nightfire* alternan acción y conducción, aquí el desarrollo se limita a avanzar disparando todo el rato.

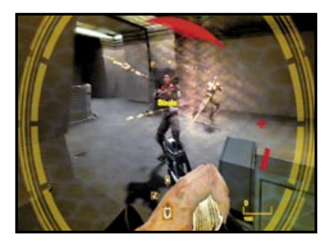
En cuanto al apartado técnico, todo funciona con corrección. La acción es fluida, el diseño de los escenarios es acertado y la I.A. de los enemigos está lograda. Eso sí, no esperéis unos gráficos sorprendentes: son muy parecidos a los de *007: Nightfire*. En fin, que *GoldenEye: Agente Corrupto* es un shooter que explota bien el universo Bond, aunque sin la variedad ni el encanto de los juegos de 007. Tampoco tiene nada que ver con el excelente *GoldenEye* para N64, pero si te gusta la acción y las películas de Bond, no te va a defraudar.

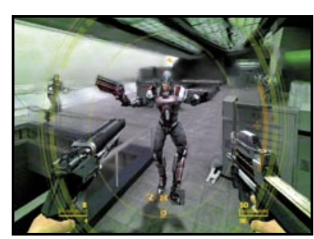
Ojo, que vale su peso en oro

El ojo que tenemos implantado no es un mero adorno, sino que nos dará alucinantes poderes a medida que avancemos. Eso sí, estos poderes "cuestan" una serie de puntos, aunque se recuperan con el tiempo.


La primera habilidad es la de ver a los enemigos tras los muros. Muy útil.


Otro uso es el de "hackear", con el que podemos inutilizar armas, entre otras cosas.


La aplicación que más usaréis es este escudo, creado con un campo de fuerza.


La última habilidad es la de "barrer" a los enemigos creando un campo magnético.

Juega en compañía

Si las 8 enormes fases te saben a poco, *GondenEye: Agente Corrupto* también ofrece varios tipos de combates para hasta 4 jugadores: enfrentamiento, dominación... Las partidas tienen buenas opciones de configuración, y se ampliarán según desbloqueemos los diversos extras con mapas, "skins"...


En las partidas multijugador podemos elegir cualquier personaje y están todas las armas que salen en el juego.


En dichas partidas podrán jugar hasta 4 jugadores con el Multitap. La pena es que al final no hay modo Online.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (78 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Las habilidades especiales del protagonista y el desarrollo, un auténtico derroche de acción.

↓ Técnicamente no sorprende, el desarrollo es poco variado y al final no hay modo Online.

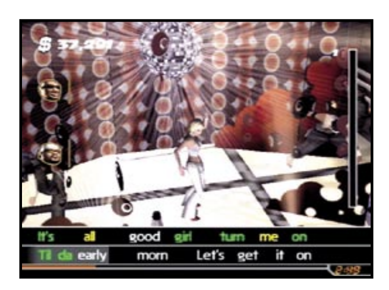
Un shoot'em up que aprovecha bien el universo Bond, aunque es poco variado y no sorprende. Para fans de 007 y de la acción subjetiva.

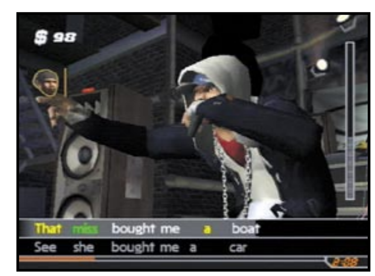

8

12+ Compañía **Proein** | Género **Musical** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Get On Da Mic

Si tienes ritmo, el mundo es tuyo





Hace menos de un año que asistimos al nacimiento del karaoke en PS2 gracias a *Singstar*. Pues bien, si te gusta eso de cantar, ahora podrás probar de nuevo con un género diferente, el hip hop.

Get On Da Mic ofrece la posibilidad, a través de su modo Historia, de elegir a 6 personajes y llevarlos a la cima desde lo más bajo. El juego destila hip hop por los cuatro costados gracias a sus 40 temas musicales, todos en inglés, eso sí, de artistas como Notorius Big, Snoop Dogg, Sugar Hill Gang, Public Enemy o Dr. Dre entre otros. Así, el objetivo será demostrar, micrófono en mano (incluido en el juego por el mismo precio, aunque se puede usar Headset), que llevamos el ritmo en la sangre y que podemos llegar a lo más alto.

Completan el juego otros modos para disfrutar con amigos (competiciones, estilo libre, etc.), una "tienda" donde gastar el dinero obtenido en nuestras actuaciones y su compatibilidad con EyeToy. Quizás la mejorable calidad del micrófono y las repetitivas animaciones de los personajes (y que visiten los mismos escenarios) alejen a todo el que no sea un "hip hopero" nato, pero si te gusta el karaoke, dale al menos una oportunidad.

Inglés • 1-4 jugadores • Memory Card 2 (299 Kb) Dual Shock 2 • Micrófono • Headset • Eye Toy

El hip hop protagoniza en exclusiva un juego que tiene en sus 40 temas en inglés y en su mejorable factura técnica sus principales enemigos.





Si alcanzamos un buen nivel musical, veremos animaciones como ésta, en la que llueve dinero.



Con el dinero ganado en nuestras actuaciones, podremos comprarnos casas, coches, ropa, joyas...

12+ Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Precio **44,95 € (7.475 ptas.)**

Crimson Tears



El objetivo de nuestros tres protagonistas será salvar un Tokyo en ruinas de su destino final.



Ambientado en el 2044, este beat'em up con toques de RPG nos invita a formar parte de un trío de personajes convertidos en armas de bioingeniería. Al principio de cada nivel podremos elegir a uno de ellos y, según avance el juego, comprar mejoras, armas y habilidades nuevas con las que hacer frente a la multitud de enemigos que saldrán a nuestro paso, que serán muchos aunque poco variados. Sin embargo, su apartado gráfico, que no pasa de correcto, su repetitiva dinámica y su escasez de opciones hacen que solo los amantes de repartir "estopa" sin más se acerquen a él.

Inglés • 1 jugador
Memory Card 2 (63 Kb) • Dual Shock 2

Un beat'em up que aporta muy poco al género, y que solo por su ligero toque RPG puede llamar la atención. Por lo demás, más de lo mismo. **6**

7+ Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Precio **44,95 € (7.475 ptas.)**

Under The Skin



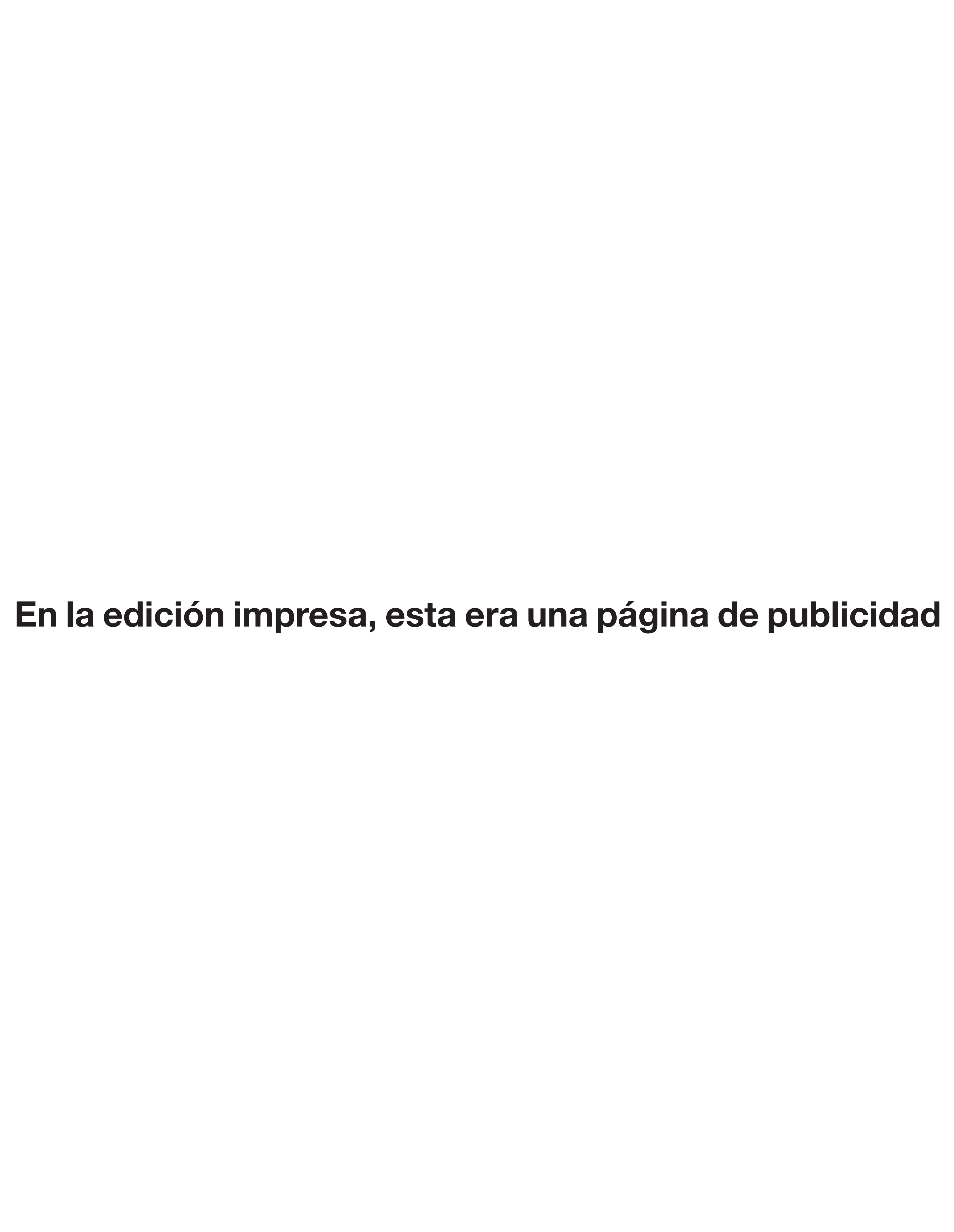
Camuflados como humanos, tendremos que sembrar el caos gracias a nuestras trampas.



El creador de *Viewtiful Joe* nos ofrece una divertida aventura plagada de acción y guiños curiosos, en la que nos convertimos en un alienígena que, gracias a su pistola de rayos, puede hacerse pasar por humano e ir sembrando el caos con las trampas que puede diseminar en su camino. Aunque su mecánica es idéntica en todos los niveles, es decir, hay que plantar trampas para conseguir un número de monedas y así pasar al siguiente nivel, su estética, lo original de la propuesta y el poder jugar contra un amigo hacen que sus pequeños fallos sean fácilmente olvidables.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (55 Kb) • Dual Shock 2

Un juego original, fresco y divertido, que, por su estética y por su planteamiento, es ideal para todos los que busquen diversión directa. **7**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18+ Compañía **Midway/Virgin Play** | Género **Lucha** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Mortal Kombat Deception

Comienza el torneo de lucha más salvaje

Si te gustan los juegos de lucha espectaculares y completos y tienes más de 18 años, prepárate para participar en los combates más sorprendentes y bestiales que puedes encontrar en PS2.



El apartado gráfico es sencillamente espectacular. Tanto los luchadores como los escenarios lucen un diseño impresionante, aunque las peleas son muy salvajes.



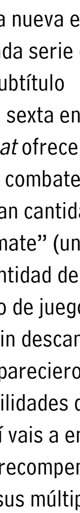
Los escenarios esconden abundantes sorpresas. Además de varios planos para combatir, algunos tienen incluso "fatality" propio, bastante "crudo" por cierto.



Por cada combate ganado, obtendremos monedas que nos sirven para desbloquear jugosos extras como luchadores ocultos, nuevos golpes o materiales audiovisuales.



Tras un pasado glorioso en los salones recreativos y en las consolas de 16 bits, y de su estreno a lo grande en PS2 con el excelente *MK: Deadly Alliance*, los chicos de Midway vuelven a deleitar a todos los fanáticos de la lucha con una nueva entrega de su aclamada serie de arcades. Con el subtítulo *Deception*, la sexta entrega de *Mortal Kombat* ofrece unos espectaculares combates aderezados con gran cantidad de "salsa de tomate" (una de las señas de identidad de los *MK*) y un concepto de juego que invita a jugar sin descanso. Tanto, que si os parecieron inmensas las posibilidades del juego anterior, aquí vais a encontrar todavía más recompensas y secretos en sus múltiples (y algunos sorprendentes) modos de juego. Pero empecemos por el principio...

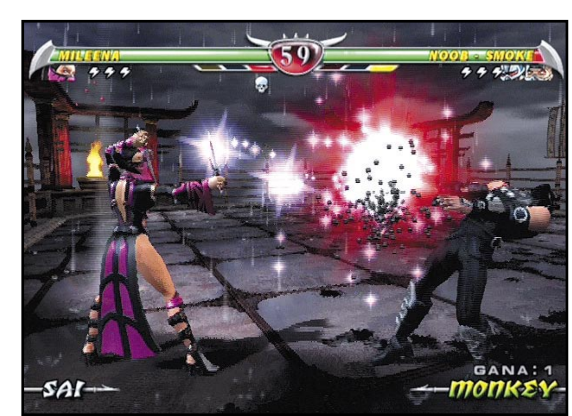


UNA DE LAS PRINCIPALES VIRTUDES de *Mortal Kombat: Deception* es su atractivo sistema de juego. Cada uno de los 24 personajes posee 3 estilos de lucha diferentes, uno de ellos con un arma. Esto nos deja enormes posibilidades en las peleas, ya que con sólo apretar un botón cambiamos el estilo de lucha, pudiendo encadenar combos con golpes de distintos estilos de forma rápida y sencilla. Si a esto le unimos la gran cantidad de ataques especiales y otras originales opciones, como recoger un arma especial en algunos escenarios, nos encontramos ante





Mortal Kombat: Deception es un juego de lucha "uno contra uno" en el que cada luchador tiene tres estilos de combate, uno de ellos con arma blanca.



Tenemos a nuestra disposición 24 personajes (tres más que en anterior), pero muchos de ellos hay que desbloquearlos a medida que avancemos.





uno de los sistemas de combate más completos jamás vistos en el género. Y para completar el gran elenco de golpes, en esta edición nos encontramos con dos "fatalities" por personaje (ya sabéis, el movimiento que nos permite acabar con nuestro rival de una forma salvaje tan típico de los *MK*), y una novedad, el "hara-kiri", que es un "fatalitity" que nos podemos autoinflingir para evitarnos la deshonra de caer a manos del contrario.

Al igual que en *Deadly Alliance*, *Deception* también ofrece un modo Konquista donde aprenderemos todos los secretos de la lucha. Eso sí, esta vez "enmascarado" en plan aventura en la que, además de pelear, tenemos que cumplir diversos objetivos.

ADEMÁS DE LAS SORPRESAS DEL modo Konquista, *Mortal Kombat: Deception* también esconde otros originales modos de juego, como el Puzzle Kombat (una especie de Tetris) y el Ajedrez Kombat, con los personajes del juego como piezas. Los nuevos combates Online rubrican una duración superior a la media del género.

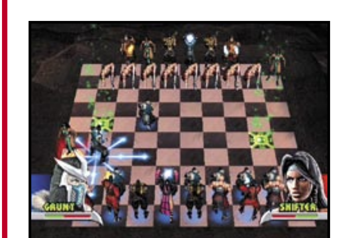
Sus alucinantes combates y los secretos que esconden sus modos de juego invitan a jugar sin parar.

En cuanto al apartado técnico, tanto personajes como escenarios brillan a gran nivel. De estos últimos hay que destacar su excepcional diseño, ya que la mayoría tiene varios planos y en algunos incluso podremos hacer "fatalities" especiales.

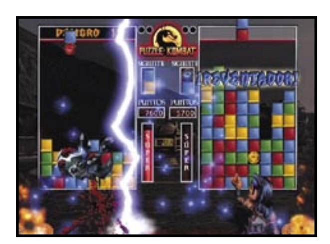
Un total de 400 secretos ocultos (entre los que hay luchadores ocultos, nuevos golpes, vídeos, temas musicales...) que se desbloquean gastando las monedas que iremos ganando tras los combates son la guinda para un excelente juego de lucha que no debería faltar en tu estantería si te gusta el género.

Mucho más que lucha...

Además del modo Arcade (peleas uno contra uno), *Deception* ofrece originales modo de juego y un acertado "sistema de recompensas". Cuanto más peleemos y avancemos en el juego, más extras desbloquearemos.



En este ajedrez, para "comernos" a las piezas rivales hay que vencer en combate.



En este particular Tetris, podemos incluso realizar movimientos especiales.



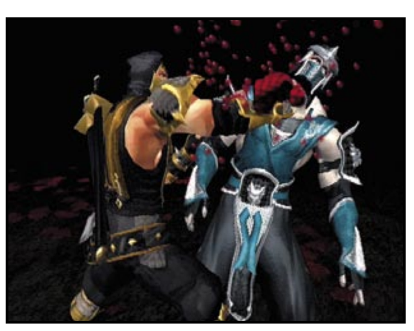
El modo Konquista es una aventura en la que peleamos y cumplimos objetivos.



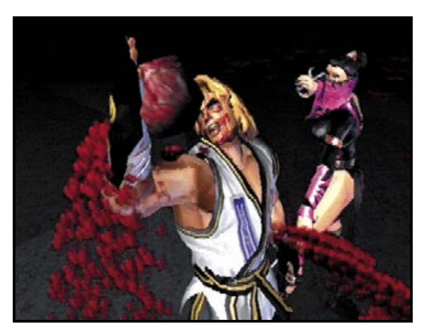
En la Kripta podemos desbloquear extras a medida que avancemos en el juego.

Atracción "fatal"

Una de las señas de identidad de la saga *Mortal Kombat* son los "fatalities", esos crueles movimientos finales. En *Deception* hay dos por cada luchador más una novedad, el "hara-kiri", otro golpe final que nos podemos hacer a nosotros mismos. Aparte, algunos escenarios tienen "fatalities" propios.



La crueldad explícita de estos golpes hace que *Mortal Kombat: Deception* sólo sea recomendable para adultos.



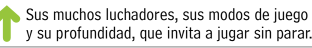
Los "hara-kiri" nos los podemos autoinfligir, y tienen tanta "salsa de tomate" como los propios "fatalities".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (659 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

Sus muchos luchadores, sus modos de juego y su profundidad, que invita a jugar sin parar.

Una vez más, es bastante salvaje, con lo que sólo es adecuado para mayores de 18 años.

Por espectacularidad, duración y profundidad, es uno de los mejores juegos de lucha. Eso sí, no es apto para menores por su crudeza.



3+ Compañía **Namco** | Género **Velocidad** | Precio **29,95 € (4.975 ptas.)**

Moto GP 3

El mejor sobre dos ruedas

Para competir en el mundial de Moto GP hace falta ser un súper hombre… o tener este juego, que te propone las carreras más accesibles, espectaculares y divertidas.

La clásica saga *Moto GP*, representante por excelencia del motociclismo en PS2, alcanzó la madurez definitiva con este juego. Una tercera entrega que resultó ser la más completa en modos de juego, la que mejor reproduce el mundial de 500 cc. (incluye a los 20 pilotos de la temporada 2002 y 15 circuitos reales) y la que más opciones da para personalizar el estilo de conducción.

LA BASE DE LAS CARRERAS sigue siendo un pilotaje muy arcade y un control ultrapreciso, así que manejar las motos es una delicia desde la primera partida. Pero además, sin buscar nunca un realismo extremo, existe la posibilidad de elegir un estilo Simulación en el que hay que girar con precaución para no caer. Y también podemos variar la I.A. de los rivales, lo que gustará a los que busquen la conducción más exigente.

El resultado son unas divertidas y emocionantes carreras, que además seducen por su espectacularidad gracias a unas recreaciones magníficas de las motos y los pilotos, una gran sensación de velocidad y unas repeticiones que son puro espectáculo. Lo único que no está a la altura son los trazados, gráficamente simples y vacíos.

Pero, salvo por ese detalle, *Moto GP 3* sigue siendo tan divertido, emocionante y vistoso como el primer día. Un gran juego de velocidad que no te debes perderte si te gustan las motos porque, aunque la licencia se haya quedado un poco anticuada, sigue siendo el mejor representante de la velocidad sobre dos ruedas en nuestra consola.



Los 20 pilotos del Mundial de Moto GP 2002 protagonizan las carreras más emocionantes y divertidas.



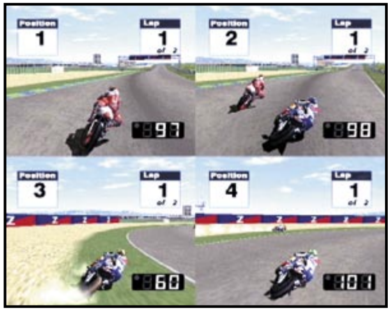




El estilo de conducción es asequible y, gracias al buen nivel gráfico, las carreras resultan espectaculares.

Modos para todos

Además de disfrutar del Mundial de *Moto GP*, el juego ofrece carreras para cuatro jugadores a pantalla partida (en las que no competimos contra más rivales), un modo en el que corremos contra leyendas de la talla de Michael Doohan, y el Modo Desafío, que guarda 100 retos de habilidad que nos permiten desbloquear secretos.



Las carreras Multijugador son a pantalla partida, y en ellas participan de dos a cuatro jugadores.



Los 100 retos ponen a prueba nuestra habilidad con desafíos como seguir trazados marcados por conos.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **--** Jugadores: **1-4**

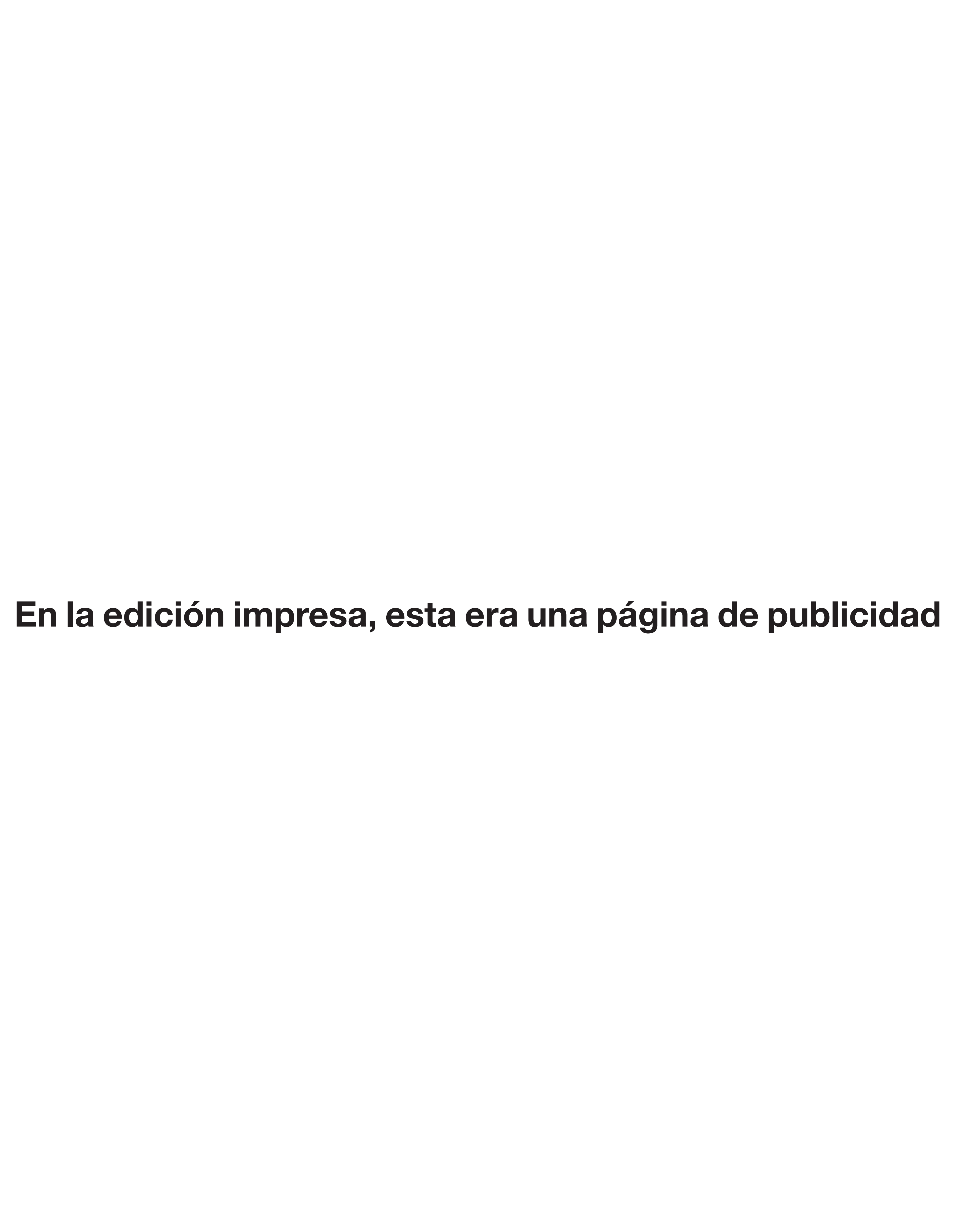
DUAL SHOCK 2 · M. CARD (41 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos **8** Sonido **8** Diversión **8**
Duración **9** Calidad/Precio **8**

↑ Es tan espectacular como el Mundial de Moto GP real, y divertido para cualquier jugador.

↓ Los puristas preferirían simulación más realista, y la licencia está un poco anticuada.

El mejor juego de motos de PS2 apuesta por la conducción arcade para transmitir todo el espectáculo y la emoción del mundial de 500 cc. **8**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El mejor Rol de PS2

COMIENZA EL VIAJE AL REINO DE LA FANTASÍA

Explora mundos maravillosos, haz amigos que te ayudarán en la batalla, gana la experiencia que te convertirá en un héroe... Las aventuras más largas, fantásticas y emocionantes nos las proponen los juegos de rol, y en PS2 tenemos tantos y tan buenos que es difícil elegir... o lo era, porque en esta comparativa te lo dejamos todo muy claro.



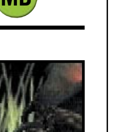
LOS 8 JUEGOS A EXAMEN

- → Arc, el Crepúsculo de las Almas
- → Dark Chronicle
- → ESDLA: La Tercera Edad
- → Final Fantasy X
- → Final Fantasy X-2
- → .Hack
- → Kingdom Hearts
- → Star Ocean: Till the End of Time

Arc, El Crepúsculo de las Almas

Guerra estratégica entre hermanos

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos	Memory Card 2 (165 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Tarjeta Ethernet
					

Valoración Gráficos: MB  Diversión: MB  Global: MB



La guerra entre dos razas, representada por el enfrentamiento de dos hermanos alineados en bandos enemigos, es el genial argumento de un juego que destaca por el contenido estratégico de todos sus combates.

■ **AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO.** Los humanos y los deimos (seres con rasgos monstruosos) están en guerra. Dos mellizos, educados cada uno en un bando, emprenden sendos viajes con el objetivo de liderar a sus pueblos, en una gran historia que reflexiona sobre la amistad o el racismo. En cada capítulo dirigimos a un hermano y a sus aliados, explorando un bello mundo de magia y tecnología.

■ **TIPO DE ROL Y COMBATES.** El desarrollo es lineal, y se centra en la exploración y en los combates. En ellos manejamos hasta 5 personajes, y en cada turno los desplazamos libremente por la zona que marca su rango de movimiento. Según su posición, atacan y son atacados por unos u otros enemigos. Las luchas son tan apasionantes que hasta se perdona que no haya misiones o tareas secundarias.

■ **DURACIÓN Y POSIBILIDADES.** *Arc* ofrece unas 40 horas de juego, bastante si tenemos en cuenta que no hay misiones paralelas, así que es una gran opción si no quieres un juego larguísimo. Y como su sistema de combate es muy bueno, pero asequible para los principiantes, y tiene una de las mejores tramas del género, *Arc* es muy recomendable tanto para expertos como para novatos en el rol.



Arc **tiene una de las mejores historias del género, protagonizada por dos hermanos enfrentados.**

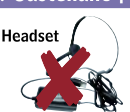


El sistema de combate es muy bueno, con luchas por turnos con un marcado tono estratégico.

Dark Chronicles

Construye tu propio mundo de fantasía

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos	Memory Card 2 (499 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Tarjeta Ethernet
					

Valoración Gráficos: E  Diversión: MB  Global: MB 





La inmensa tarea de reconstruir y repoblar un mundo es nuestra misión en uno de los más originales juegos de rol, una aventura que apuesta por los combates en tiempo real y un profundísimo desarrollo.

■ **AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO.** Max y Mónica son dos muchachos que recorren el mundo reconstruyendo las ciudades destruidas por un malvado poder para así cambiar el siniestro futuro. Una misión que les llevará por escenarios en los que se mezcla la magia con vestimentas y ciudades propias del siglo XIX, todas recreadas con sobresalientes gráficos que dan un toque original y personal al juego.

■ **TIPO DE ROL Y COMBATES.** La mecánica es sorprendente: primero recorremos mazmorras, en las que elegimos a Max o Mónica para librar cientos de combates en tiempo real. Después construimos pueblos colocando edificios, ríos o árboles. Y finalmente, realizamos todo tipo de pruebas para convencer a gente de Palm Brinks (la ciudad central del juego), para que se traslade a los nuevos pueblos. Una mecánica profundísima que, eso sí, hay que disfrutar con paciencia y tiempo.

■ **DURACIÓN Y POSIBILIDADES.** La aventura principal es larguísima y, gracias a las tareas secundarias como inventar objetos o jugar minijuegos de golf o pesca, el juego supera las 100 horas. Así que *Dark Chronicle* es un título tan bien realizado como original y profundo que, por su denso desarrollo, disfrutarás a tope si te gusta el género.



Dark Chronicle **es un juego único, tanto por su ambientación con elementos del siglo XIX como por su desarrollo, en el que hasta hay que construir ciudades.**

ESDLA: La Tercera Edad

Tu turno de luchar en la Guerra del Anillo

Compañía: **EA Games** | Precio: **63,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

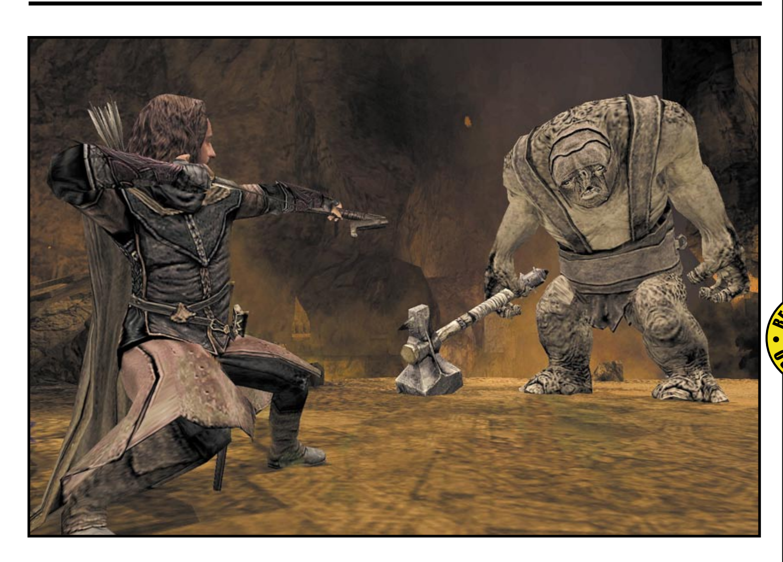
Periféricos: Memory Card 2 (111 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Tarjeta Ethernet






Valoración Gráficos: E Diversión: B Global: MB





La trilogía cinematográfica de "El Señor de los Anillos" es la inspiración de un juego centrado en la lucha por turnos y que cumple el sueño de muchos: recorrer una magnífica recreación de la Tierra Media.

■ AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO. Este viaje por la Tierra Media está protagonizado por 6 nuevos héroes que siguen los pasos de la Compañía del Anillo durante la guerra contra Sauron por lugares como Moria, Rohan o Helm. Los increíbles gráficos, la banda sonora de los filmes y los momentos puntuales en los que combatimos junto a héroes como Gandalf o Aragorn, culminan una ambientación magistral.

■ TIPO DE ROL Y COMBATES. Los combates por turnos que "saltan" aleatoriamente al explorar los escenarios acaparan el desarrollo. En ellos manejamos a tres personajes, y la variedad de ataques y magias dan profundidad a la lucha. También mejoramos a los héroes con armas y puntos de experiencia, pero se echan en falta toques aventureros (como hablar con otros personajes) y tareas secundarias.

■ DURACIÓN Y POSIBILIDADES. El juego, muy lineal, dura unas 40 horas y tiene un jugoso extra: el Evil Mode, combates en los que controlamos a las criaturas de Sauron y debemos vencer a los protagonistas para lograr objetos. En general, su apuesta total por el combate lo hace menos variado que los mejores del género, pero la magnífica recreación de la Tierra Media es más que suficiente para jugarlo.



La recreación de la Tierra Media es la mejor vista hasta la fecha.



Los combates por turnos acaparan casi el 100% del desarrollo, que resulta bastante lineal.

Final Fantasy X

La mayor fantasía jamás jugada

Compañía: **Square** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (92 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Tarjeta Ethernet







Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E










La saga de rol más prestigiosa de todos los tiempos debutó en PS2 con una entrega genial tanto en técnica como en desarrollo, y capaz de emocionar como ningún otro juego.

■ AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO. Un grupo de héroes, encabezado por los jóvenes Tidus y Yuna, emprenden un largo viaje para salvar el mundo de Spira de la destrucción. Una travesía recreada con un mágico apartado técnico: desde los mundos que mezclan magia y tecnología a unos personajes capaces de transmitir emociones, todo en *FFX* nos sumerge en una maravillosa fantasía.

■ TIPO DE ROL Y COMBATES. *Final Fantasy X* adoptó un sistema de combates aleatorios por turnos puros y duros, en los que se permite cambiar libremente de personaje. Son batallas de gran riqueza estratégica gracias a los muchos poderes de los héroes. Naturalmente, la exploración del mundo de Spira, los minijuegos y los puzzles también tienen su importancia en un desarrollo completísimo.

■ DURACIÓN Y POSIBILIDADES. No es un juego infinito, pero casi. 100 horas para la aventura principal, poderosas armas e invocaciones ocultas que encontrar, muchas tareas secundarias (incluida una competición deportiva llamada Bliztbol)… Y si a ello unimos la historia más emotiva y la profundidad de los combates, está claro que *FFX* sigue siendo el más grande y maravilloso juego de rol de PS2.

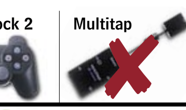
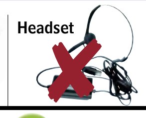


A pesar del tiempo transcurrido, *Final Fantasy X* sigue siendo el mejor juego de rol de PS2, no sólo por su profundísimo desarrollo y su calidad técnica, sino también por la belleza y emotividad de la historia.

Final Fantasy X-2

El rol no está reñido con la moda

Compañía: **Square-Enix** | Precio: **61,94 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (220 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Headset | Tarjeta Ethernet

Valoración Gráficos: **E** Diversión: **E** Global: **E**



Con un nuevo sistema de juego, un tono menos épico y más desenfadado y una historia en las que las chicas reclaman todo el protagonismo, Square nos devolvió a Spira para vivir las nuevas aventuras de Yuna.

■ AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO. Yuna se une a Rikku y Paine para recorrer Spira en busca de Tidus. Pero, en su viaje, las chicas se mezclan en una trama en la que diversas facciones intentan controlar el mundo. La insuperable calidad técnica garantiza los escenarios más bellos imaginables, y las heroínas ofrecen su cara más divertida, poniendo posturitas, dando saltitos…

■ TIPO DE ROL Y COMBATES. Los cinco capítulos de la aventura están compuestos por misiones, y tenemos libertad para cumplir, o no, muchas de ellas. Y los combates son divertidos y dinámicos: cada personaje actúa cuando ya está preparado, lo que nos obliga a pensar rápido. Las habilidades las otorgan los trajes que llevan las protagonistas.

■ DURACIÓN Y POSIBILIDADES. Las misiones son muy variadas. Muchas nos proponen minijuegos de habilidad y, si las realizamos todas, la duración se dispara hasta las 100 horas. Y eso sin contar los cientos de secretos que *FFX-2* guarda en su interior. Un juego tan grandioso e imprescindible como *FFX*, aunque la historia no llega a emocionar tanto.



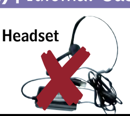
El apartado técnico es aún mejor que en *FFX*, y tanto personajes como escenarios son sublimes.

Un sistema de combate más dinámico y un tono más desenfadado son las novedades.

.Hack (Capítulos 1, 2, 3 y 4)

"Anímate" a jugar al rol

Compañía: **Bandai** | Precio: **56,95 € (por entrega)** | Idioma: **Cast.** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (702 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Headset | Tarjeta Ethernet 



Valoración Gráficos: **R** Diversión: **B** Global: **B**





***.Hack* es un juego dividido en cuatro entregas, cada una acompañada por un DVD con capítulos de anime que profundiza en la historia. Por desgracia, ni los gráficos ni el desarrollo son tan buenos como la idea.**

■ AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO. Algunos participantes del juego virtual de ambientación medieval "The World" han quedado en coma. El joven jugador Kite y sus aliados deciden investigar qué pasa. Mientras jugamos, dirigimos a Kite dentro de "The World", y los DVD narran sus peripecias en el mundo real. Una atractiva trama lastrada por gráficos mediocres, sobre todo por la pobreza de los escenarios.

■ TIPO DE ROL Y COMBATES. Exploramos mazmorras y libramos un sinfín de combates en tiempo real, en los que pausamos la acción para usar magias y objetos. Nosotros manejamos a Kite, y nos acompañan dos aliados a los que damos órdenes. Un buen sistema de combate, pero el problema es que batallamos sin parar y apenas hay tareas secundarias, con lo que el desarrollo termina siendo repetitivo.

■ DURACIÓN Y POSIBILIDADES. Cada entrega dura sólo unas 20 horas, y en cada una es posible recuperar de la tarjeta de memoria a los personajes del capítulo anterior. Y es que *.Hack* sólo tiene sentido como saga, ya que su argumento y los capítulos animados son su principal atractivo. Si te gusta el anime, dale una oportunidad, pero considera que la saga completa cuesta un dineral...



Cada una de las cuatro entregas de este juego de rol con combates en tiempo real (*Mutation*, *Infection*, *Outbreak* y *Quarantine*) vienen acompañadas por un DVD de anime.

Kingdom Hearts



El rol y la fantasía según Disney y Square

Compañía: **Square** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+7**

Periféricos	Memory Card 2 (120 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Tarjeta Ethernet
					

Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E 



Disney pone los mundos y personajes y Square su sabiduría para crear juegos de rol. Y el resultado es una genial aventura que mezcla acción, minijuegos, plataformas, rol... Un título mágico, completo y variado.

■ **AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO.** El joven Sora debe detener a los "Sincorazón", sombrías criaturas que amenazan los mundos de películas como "Tarzán", "Alicia en el País de las Maravillas" o "La Sirenita". Sora los explora y conoce a sus habitantes (los "protas" de las películas y de juegos de Square como la saga *Final Fantasy*). Y todo con unos gráficos sobresalientes dignos de una película de Disney.

■ **TIPO DE ROL Y COMBATES.** Exploramos mundos 3D hablando con personajes, disfrutando minijuegos, resolviendo puzzles, superando zonas de plataformas... y combatiendo en tiempo real. Sora lucha junto a dos personajes controlados por la consola de entre un elenco que incluye a Donald, Goofy, Tarzán... Las magias e invocaciones dan profundidad a unos combates muy divertidos.

■ **DURACIÓN Y POSIBILIDADES.** Una aventura "talla Square", es decir, que ofrece 100 horas de juego, muchos secretos, tareas secundarias... Y por el atractivo de los mundos de Disney y la perfecta mezcla de rol y acción, *Kingdom Hearts* es uno de los mejores juegos del género y un título capaz de seducir a cualquier aficionado a la fantasía.



Visitamos los mundos más famosos de las "pelis" de Disney.



En los combates en tiempo real nos ayudan dos personajes controlados por la consola.

Star Ocean: Till the End of Time

El juego de rol para amantes de... la acción

Compañía: **Square-Enix** | Precio: **44,95 €** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+12**

Periféricos	Memory Card 2 (173 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Tarjeta Ethernet
					

Valoración Gráficos: MB Diversión: E  Global: E





Por fin, los europeos disfrutamos de una entrega de esta prestigiosa saga japonesa, una gran epopeya de rol que destaca por la furiosa acción de sus combates, propia casi del mejor beat´em up.

■ **AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO.** El "prota" es Fayt, un joven del futuro que emprende la búsqueda de su padre por planetas con tecnologías similares a las de los siglos XVII y XIX. Esto implica una ambientación muy variada que, gracias a los buenos gráficos, logra transmitir sensación de aventura con mayúsculas.

■ **TIPO DE ROL Y COMBATES.** En *Star Ocean: Till the End Of Time* hay ciudades en las que comprar y hablar con otros personajes, minijuegos, tareas secundarias como inventar objetos, y muchas zonas por explorar repletas de monstruos... Pero el distintivo del juego son los combates en tiempo real: hasta tres personajes luchan a la vez contra los enemigos, y nosotros podemos controlar a cualquiera y ejecutar todo tipo de ataques y golpes especiales como en el mejor beat'em up.

■ **DURACIÓN Y POSIBILIDADES.** *Star Ocean* garantiza 80 horas de juego, y ofrece secretos para desbloquear que alargan su duración. El único problema es que está en inglés, y hace falta defenderse con el idioma para disfrutar del argumento. Pero, por lo demás, estamos ante un juego de rol a la altura de los mejores, que además es una gran opción para aquellos que prefieren la acción a los combates por turnos.



Star Ocean destaca por unos combates en tiempo real llenos de acción, ya que a medida que gana experiencia, cada personaje va aprendiendo un gran número de técnicas, magias y golpes.

Conclusiones

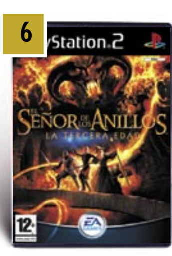
1

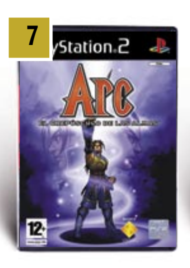

2


3


4


5


6


7


8


En el universo de los los juegos de rol, Square-Enix ejerce un dominio absoluto. *Final Fantasy X* se coloca el primero, por su calidad técnica, su profundo desarrollo y, sobre todo, porque su maravillosa historia emociona como ninguna. Le sigue *Kingdom Hearts*, un título de desarrollo variadísimo y con todo el encanto de Disney, que despunta como el mejor representante del rol de acción. Muy cerca queda *FFX-2,* insuperable técnicamente y con la profundidad habitual en la saga, aunque resulte menos épico que su predecesor. La "tiranía" de Square-Enix se completa con *Star Ocean*, que destaca por sus geniales combates en tiempo real. *Dark Chronicle* mantiene el listón altísimo con sus inmensas posibilidades, pero hay que echarle paciencia para sacarle todo su jugo. *La Tercera Edad*, aunque más simple que los otros, resulta imprescindible para todo fan de "El Señor de los Anillos" por su recreación de la Tierra Media. Y, aunque sus gráficos no impresionen, *Arc* ofrece una historia y unos combates estratégicos muy interesantes. Por último, la saga *.Hack*, *que* no alcanza el nivel del resto.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES									AMBIENTACIÓN						C.TÉCNICAS					C. DE JUEGO						
	Número de personajes	Número de armas	Número de protecciones	Número de hechizos	Número de objetos	Dinero	Dificultad	Duración	Valoración	Argumento	Personajes	Enemigos	Banda Sonora	Efectos de sonido	Valoración	Animaciones	Escenarios	Efectos visuales	Personajes simultáneos	Valoración	Combates	Evolución de armas	Sistema de menús	Minijuegos	Desarrollo lineal	Valoración	TOTAL
Arc, el Crepúsculo de las Almas	13	13	--	69	35	Sí	Media	MB	MB	E	E	MB	MB	B	MB	B	MB	MB	15	MB	Estrategia	No	MB	No	Sí	MB	MB
Dark Chronicle	2	110	20	--	234	Sí	Alta	E	MB	MB	MB	MB	E	E	MB	MB	E	MB	5	MB	Acción	Sí	E	Sí	No	E	MB
ESDLA: La Tercera Edad	6	75	176	48	81	No	Baja	MB	MB	MB	MB	E	E	E	E	E	E	E	8	E	Por turnos	No	E	No	Sí	B	MB
Final Fantasy X	7	436	595	60	110	Sí	Media	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	6	E	Por turnos	No	E	Sí	Sí	MB	E
Final Fantasy X-2	3	17	17	385	305	Sí	Media	E	E	MB	E	E	MB	E	E	E	E	E	6	E	Por turnos	No	E	Sí	No	MB	E
.Hack	9	71	--	39	50	Sí	Media	R	B	MB	MB	MB	B	B	MB	B	M	R	7	R	Acción	No	MB	No	Sí	B	B
Kingdom Hearts	9	48	54	20	63	Sí	Media	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	MB	E	8	E	Acción	No	MB	Sí	Sí	MB	E
Star Ocean: Till the End of Time	10	130	52	61	416	Sí	Media	E	E	MB	E	E	MB	MB	MB	E	MB	MB	7	MB	Acción	No	E	Sí	Sí	E	E

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y que dan una idea de su duración.

Número de personajes: El número de personajes controlables en la aventura.

Número de armas: Se especifica cuántas armas podemos encontrar en todo el juego.

Número de protecciones: La cantidad de objetos, como partes de armaduras, que sirven para proteger a nuestros personajes.

Número de objetos: Se contabilizan el resto de objetos de cualquier tipo.

Dinero: Se especifica si hay un sistema monetario para comprar armas y objetos.

Dificultad: Se valora que el juego tenga una dificultad ajustada.

AMBIENTACIÓN

Se valoran los elementos argumentales y técnicos que logran "meternos" en el juego.

Argumento: La calidad de la historia.

Personajes: Valoramos su personalidad, su carisma, su diseño gráfico...

Enemigos: También evaluamos tanto su carisma como que su aspecto imponga.

Banda Sonora: Puntuamos la calidad de la partitura y cómo se ajusta a la trama.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Analizamos las calidad objetiva de los apartados técnicos del juego.

Efectos visuales: Todo tipo de efectos gráficos, como luces y sombras, reflejos, etc...

Personajes simultáneos: El número total de personajes en pantalla durante los combates.

CARATERÍSTICAS DEL JUEGO

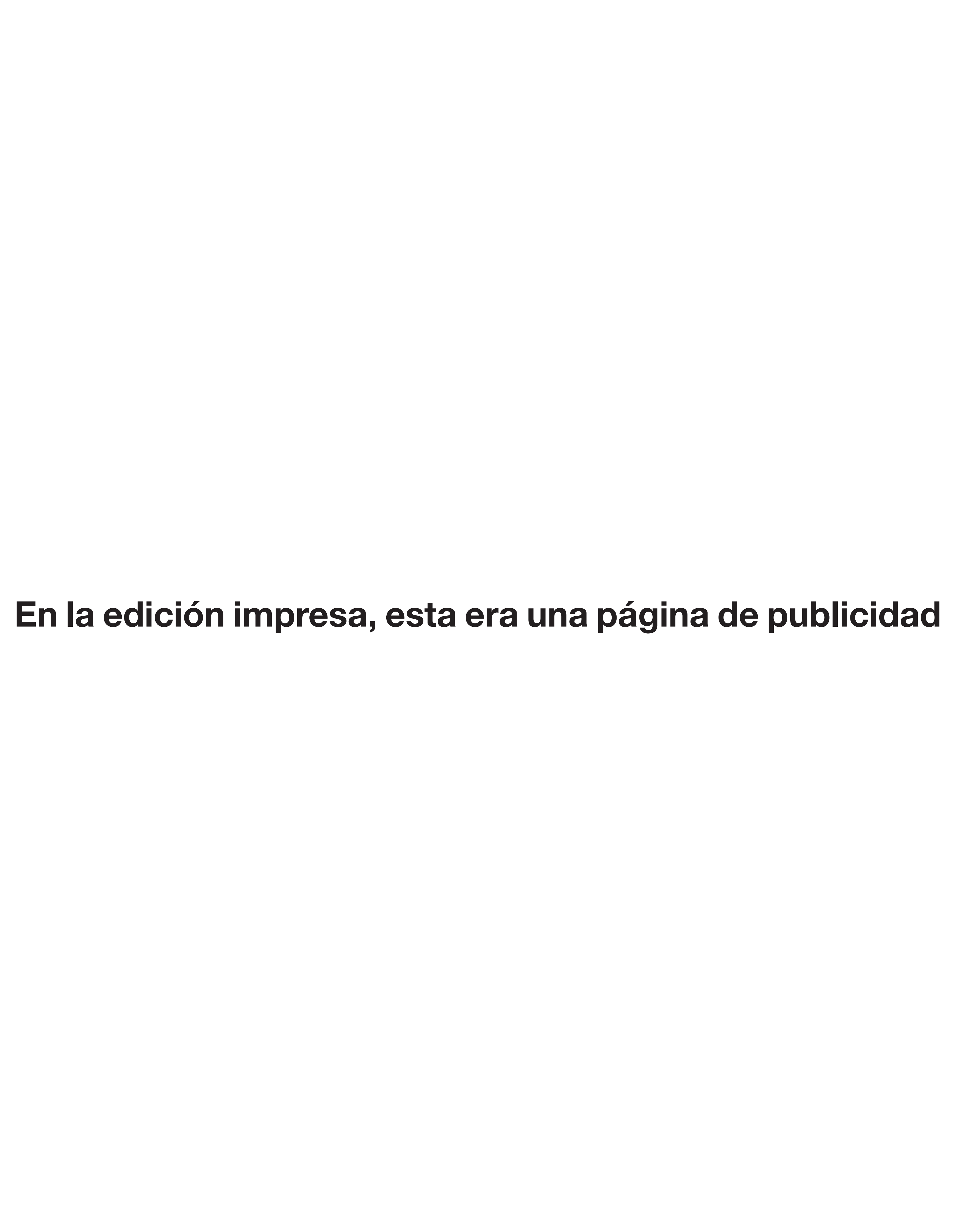
Detallamos elementos del desarrollo del juego.

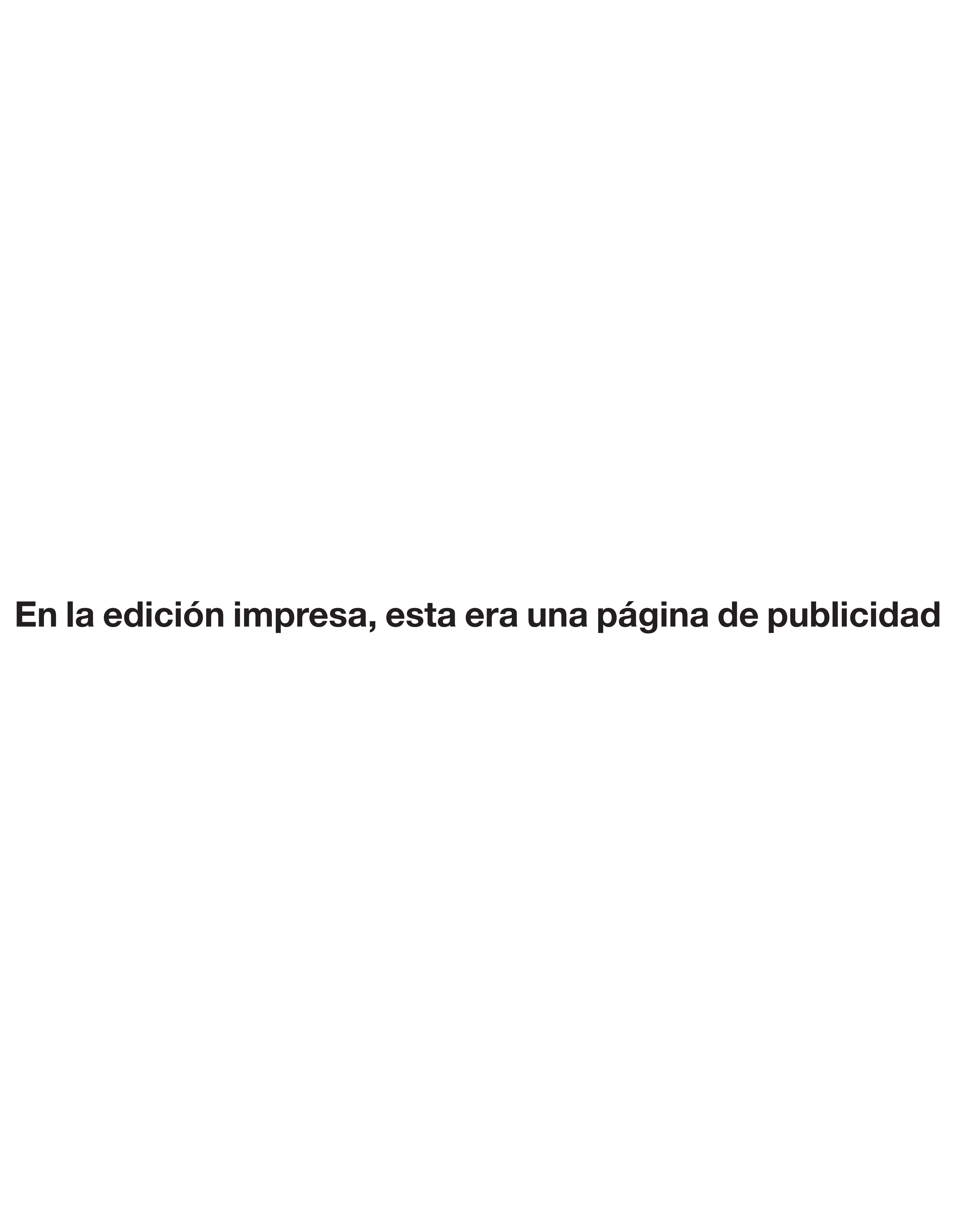
Combates: Indicamos si son por turnos o en tiempo real, con una excepción: en *Arc*, los combates son por turnos pero con un alto componente de estrategia.

Evolución de las armas: Se indica si las armas que poseemos mejoran con el uso.

Sistema de Menús: Se valora que los menús sean intuitivos y fáciles de manejar.

Desarrollo lineal: Se distingue si hay que realizar las tareas y misiones del juego en un orden determinado, o tenemos cierta libertad.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Velocidad al mejor precio

Hola Play2Manía. Quiero un juego de carreras con tres condiciones: me gustan los juegos reales como *Gran Turismo,* debe tener "tuning" y tiene que ser Platinum. También quiero un volante que valga menos de 40 €. ¿Hay alguno? Un saludo.

Antonio García (Banyeres de Mariola, Alicante)

No es fácil encontrar un juego de calidad que reúna las 3 condiciones. *Need for Speed Underground* ofrece un estilo de conducción arcade, pero es lo mejor que puedes encontrar con "tuning" a ese precio. Y de estilo realista, acaba de salir el genial *TOCA Race Driver 2*, pero está a precio de novedad normal. Respecto a los volantes, por menos de 40 euros no hay nada realmente bueno, pero por 49,99 euros tienes una opción excelente: el Top Drive GT Force, distribuido por Herederos de Nostromo. Es muy bueno y compatible con PSone.



***NFS Underground*, el juego que puso de moda el "tuning" en PS2, ya está disponible en Platinum.**

Dos maneras de saltar

Hola Play2maníacos. Me gusta mucho vuestra revista y tengo una duda: quiero un juego de plataformas y no sé si comprarme el *Haven* o el *Sonic Heroes*. ¿Cuál es más largo? ¿Y más fácil? Muchas gracias.

Javier Rodríguez (Puerto Real, Cádiz)

Aunque son del mismo género se trata de juegos bastante distintos. *Haven* es un plataformas tradicional con un desarrollo muy variado, que a nosotros nos gustó mucho pero que hoy en día se ha quedado un poco anticuado en gráficos. Y *Sonic Heroes* es una aventura inimitable, con todo el carisma del héroe, mucha velocidad y el aliciente de manejar a Sonic y a todos los personajes de su universo. Además, la posibilidad de revisitar los mundos para lograr objetivos distintos lo hace larguísimo. Pero también es verdad que no nos convenció el control, un poco impreciso y que aumentaba la dificultad. En el global, nosotros nos quedamos con *Haven*, pero es un juego que está descatalogado, y la única manera de hacerse con él es comprarlo de segunda mano.

Tres juegos muy distintos

Hola amigos de Play2Manía. Lo primero es felicitaros por la revista, que es la mejor. Estoy dudando entre comprarme *Dragon Ball Z Budokai* porque me encanta la serie, el primer *.Hack* porque me hablaron muy bien de él o *Onimusha 3*, porque me gustó mucho la segunda parte y tiene muy buena pinta. ¿Cuál me recomendáis? Gracias.

Anónimo (Madrid)

Pues los tres juegos por los que preguntas, misterioso "escribiente", no tienen nada que ver… Ya de primeras descartamos *.Hack* porque hay juegos de rol mucho mejores (y además se trata de la primera entrega de una saga de cuatro, así que sólo es el principio de la historia). Objetivamente, el mejor es *Onimusha 3*, un pedazo de aventura y además es el mejor capítulo de la saga. Respeto a *Dragon Ball Z Budokai*, tienes su segunda parte en Platinum y, aunque no es un juego de lucha muy profundo, es divertido, espectacular y con muchísimos de los héroes de la serie muy bien representados. Incluso podrás realizar las famosas fusiones de personajes de las capítulos de TV. A ese precio, es una gran compra para un fan de Goku y compañía como tú.



***Onimusha 3* es la mejor entrega de esta mítica saga y una de las aventuras de acción más completas y mejor realizadas de PlayStation 2**

EL TEMA DEL MES: JUEGOS DE MAFIOSOS

La llegada de *GTA San Andreas* ha puesto más de moda que nunca los juegos de mafiosos. Por ello, resolvemos unas cuantas dudas y os aclaramos cuáles son los mejores.

¿Policía o criminal?

Hola amigos. Me llaman la atención los juegos de mafiosos, y hay 2 títulos que tienen buena pinta y buen precio: el *GTA Vice City* y el *True Crime*. ¿Cuál me compro?

Anónimo (Madrid)

***True Crime* en la mejor alternativa a la saga *Grand Theft Auto*. La gran variedad de habilidades del protagonista es su mayor baza.**

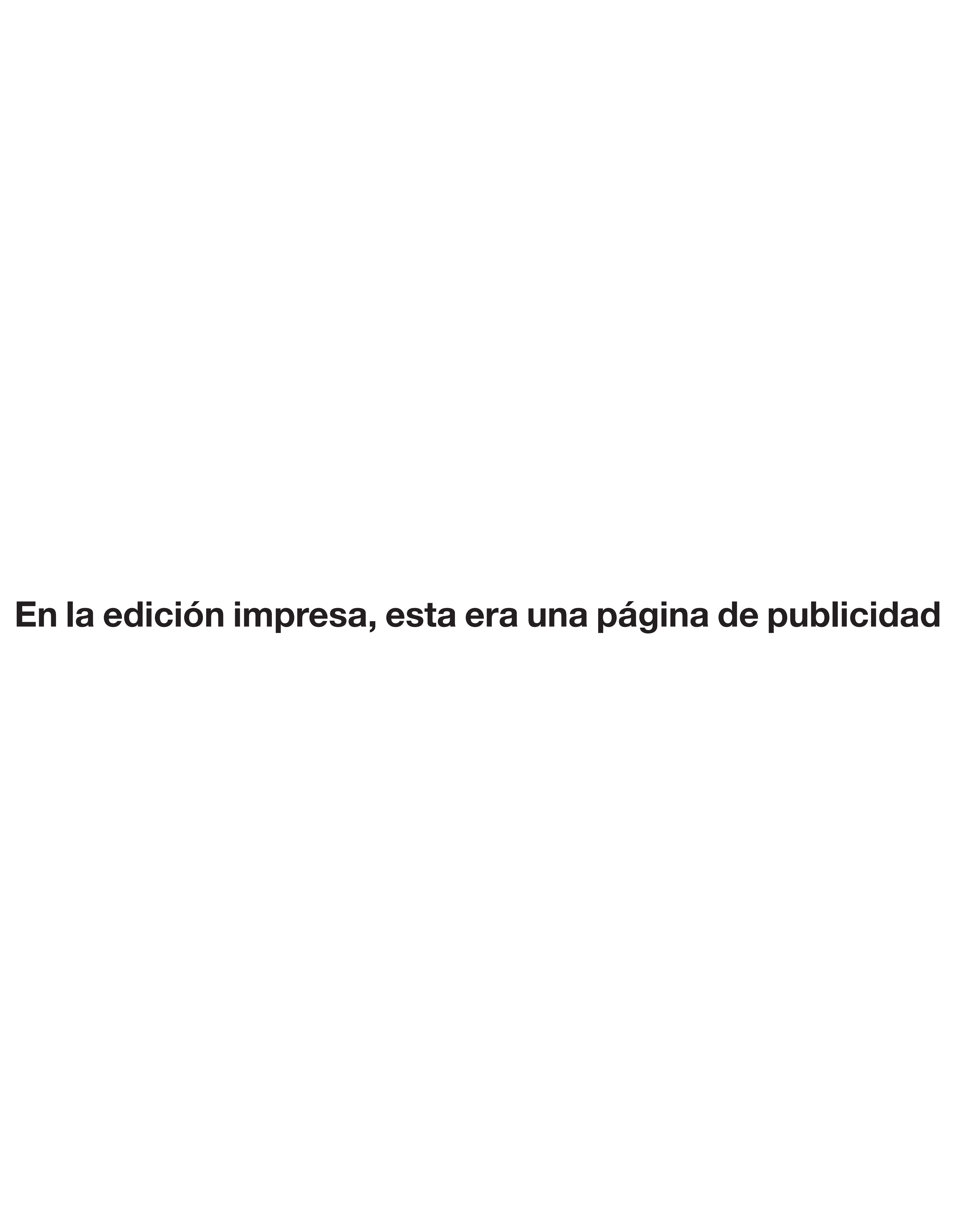
La elección no es fácil, porque se trata de los dos mejores juegos en Platinum que hay de este género. *True Crime* destaca por la variedad de habilidades de su protagonista, capaz de conducir, infiltrarse, luchar con técnicas de artes marciales… Además, como es un policía, puede detener a los malos o acabar con ellos. Sería una elección genial, pero creemos que *Vice City* es un poco mejor, sobre todo por la enorme cantidad de secretos y posibilidades que guarda, lo que da una libertad de juego hasta ahora inigualada. Y decimos hasta ahora, porque *GTA San Andreas* nos ofrece lo mismo y muchísimo más. Si puedes hacer el esfuerzo económico, lánzate a por él. Piensa que te durará más.

GTA San Andreas vs. The Getaway Lunes Negro

Hola amigos de Play2Manía. Tengo una duda: ¿*GTA San Andreas* o *The Getaway Lunes Negro*. Ambos me gustan y tengo las dos anteriores entregas. Pero ¿cuál es mejor?

Alberto Ricol (Rivas Vaciamadrid, Madrid)

The Getaway 2 es un juego variado, bien realizado y muy emocionante. Pero es que, comparado con *GTA San Andreas*, cualquier juego palidece hoy por hoy. Imagina la diversión que te proporcionó *Vice City*, pero multiplicada por diez: todo un estado, compuesto por tres ciudades por explorar, desiertos, zonas montañosas, guerras de bandas, la posibilidad de "tunear" coches, un sinfín de secretos, un personaje al que puedes modificar de mil maneras... Es un juego imprescindible, uno de los mejores que jamás han pasado por nuestra consola independientemente del género.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¿Jugaremos con los Pikmin?

Hola play2maníacos, os felicito por la revista. Quiero saber si ha salido o va a salir el juego *Pikmin* para PS2. Muchas gracias.

Roberto Pérez (Valencia)

No, Roberto, *Pikmin* no ha salido en PS2, y difícilmente veremos a estos personajes en nuestra consola, porque es un juego creado por Nintendo. Verás, además de las compañías independientes que diseñan juegos para la consola o consolas que más les interesa, las tres compañías que fabrican consolas (Sony, Nintendo y Microsoft) desarrollan juegos propios para sus máquinas, y como es lógico no los lanzan en las de la competencia. Así, por ejemplo, Nintendo no lanza sus juegos de Mario en PS2, pero Sony también crea juegos potentísimos, como *Gran Turismo* o *Jak & Daxter*, que sólo puedes ver en nuestra consola. Así que, de momento, y a no ser que en el futuro Nintendo siga la política de Sega de dejar de fabricar consolas y hacer juegos para la competencia, los Pikmin no aparecerán en una máquina de Sony.

Los Pikmin sólo están en GameCube, igual que PS2 tiene juegos exclusivos.

Una duda aplazada hasta el verano

¡Hola playmaníacos! Os felicito por vuestra revista, sois los amos. Quería preguntaros una duda: estoy entre comprarme el *Juiced* o el *Burnout 3 Takedown*. Me gusta el *Juiced* por el "tuning" y los gráficos, y el *Burnout* por los diferentes modos de juego. ¿Cuál me recomendáis? Gracias.

Said (Valencia)

Pues tu duda se ha resulto sola, porque tras la reciente quiebra de Acclaim, *Juiced* no va a ser lanzado al mercado de momento. Al final, ha sido THQ la compañía que se ha hecho con los derechos del juego, y ya se ha confirmado que no lo veremos en las tiendas hasta el verano de 2005. De todas maneras, y aunque *Burnout 3* es un juego muy arcade y *Juiced* tira más por la simulación, con lo que no es fácil comparar, a nosotros *Burnout 3* nos parece uno de los imprescindibles de la velocidad en nuestra consola. Se trata de un juego genial tanto por su enorme capacidad de divertir como por sus variadísimos modos de juego (incluidas potentes carreras Online). Así que no dudes en lanzarte a por él, el juego lo merece.



"Final Fantasy VII: Advent Children" es la esperada película que continúa la historia de *FFVII*. Se ha proyectado en festivales de cine extranjeros, pero su lanzamiento en DVD y UMD aún no tiene fecha ni en Japón.

RE4 también en PS2

Hola playmaníacos. Felicidades por vuestra revista. Tengo dos preguntas. La primera es si va a salir *Resident Evil 4* para PS2 y, si lo sacan, ¿para cuándo? También quería saber si hay fecha definitiva para la película "Final Fantasy Advent Children". Gracias por vuestra revista y saludos a todo el equipo.

Roberto (Madrid)

Resident Evil 4 va a salir en PS2. Capcom ha confirmado que ha dejado de ser exclusivo para GameCube y nosotros también tendremos nuestra versión, prevista para finales de 2005. Respecto a *Final FantasyVII: Advent Children*, saldrá en Japón en 2005, tanto en DVD como en versión UMD (el disco que utilizará la PSP) y sin que se haya concretado más la fecha. Sobre su llegada a Europa aún no se sabe nada.

Motociclismo o F1

¡Hola playmaníacos! Tengo dudas sobre cual es mejor, *Moto GP 3* o *Fernando Alonso 2004*. ¿Qué precio tienen? Gracias.

Alvaro Gracia (Barcelona)

A nosotros nos gusta un más *Formula One 2004*, no *Fernando Alonso 2004*, por su realismo gráfico y porque tiene la licencia de este año, mientras que en *Moto GP 3* corres con los pilotos de 2002. Además, también es más completo en opciones de configuración de las carreras. Pero *Moto GP 3* ha salido en Platinum y cuesta 29,95 €. También tienes en Platinum *Formula One 2003*, que sólo es un poco inferior a la edición de este año. No obstante, los tres juegos tienen suficiente calidad, y creemos que lo mejor es que pienses con qué te apetece más correr, con motos o con coches, y en función de ello, decidas.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Oír una PS2 conectada a un monitor

¡Hola playmaníacos! Quiero conectar mi PS2 al monitor de PC, pero tengo una duda: ¿dónde se conecta el sonido si mi monitor no tiene altavoces (es una pantalla TFT)? ¿Se puede conectar a los altavoces de mi PC o tengo que comprar algún tipo de equipo? Muchas gracias.

Juan Crespo (Salamanca)

Para conectar la consola al monitor tienes dos opciones. Por un lado puedes instalar en tu PC una tarjeta sintonizadora/capturadora o bien comprar una VGA Box, que da mayor calidad de vídeo. Para el sonido, sólo necesitas una clavija que te permita unificar los dos canales de audio del cable de la consola, conectar dicha clavija a la entrada de audio de tu tarjeta de sonido y tener el PC encendido...

El Vídeo CD de Play2Mania 70

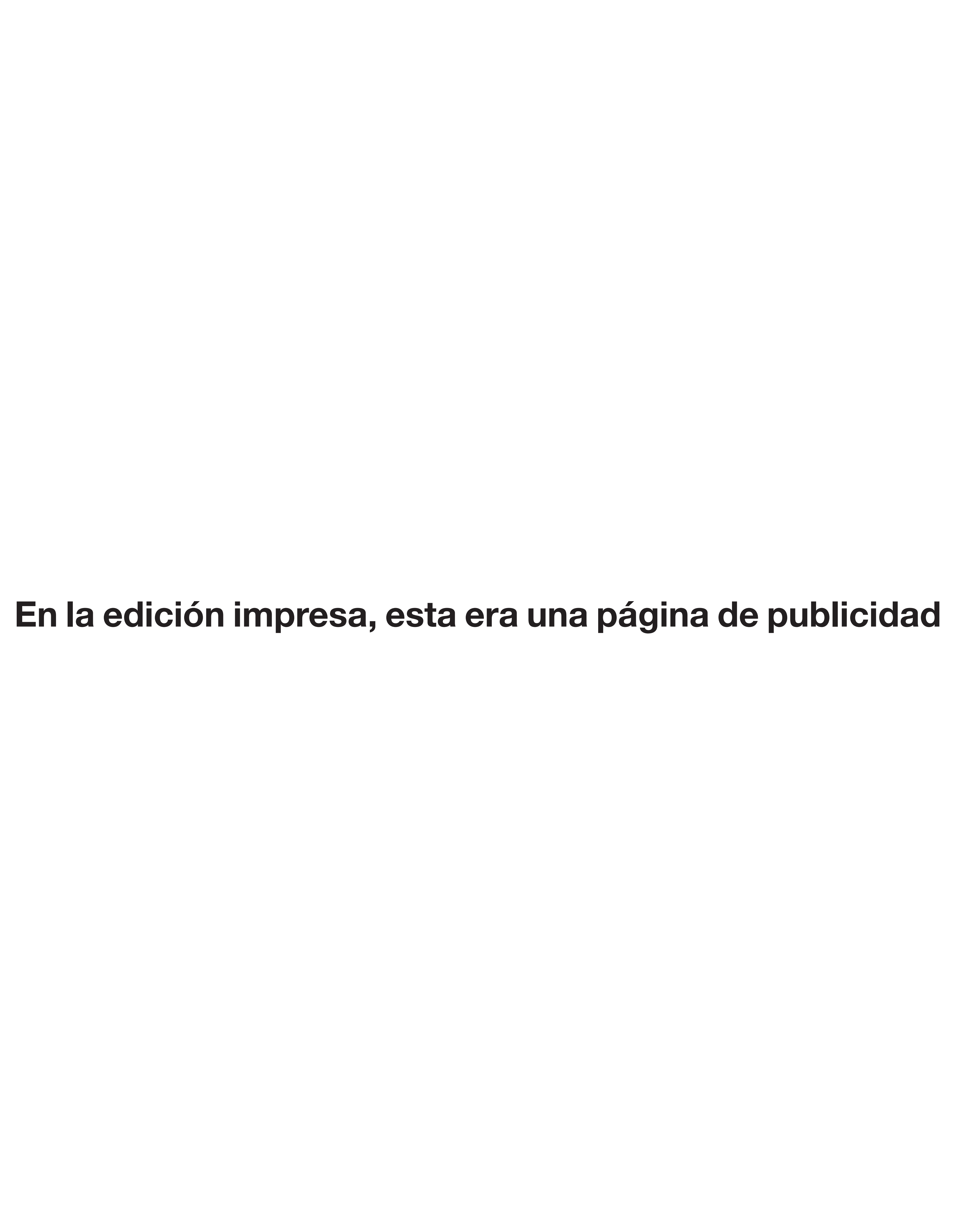
Hola amigos de Play2Mania. Me compré vuestro número 70, y la revista me ha gustado, pero no soy capaz de ver los vídeos del Vídeo CD que venía con ella. ¿Es un problema de mi copia? Gracias.

Silvia Ruano (e-mail)

Algunos lectores han tenido el mismo problema, y lo que pasa es que es un Vídeo CD, pensado para que se vea en un reproductor de DVD capaz de reproducir este formato de vídeo. Si lo quieres ver en tu ordenador, necesitas un programa reproductor de Vídeo DVD, como pueda ser WinDVD o similares.



El número pasado regalamos este molón Vídeo CD.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preguntas rápidas, respuestas cortas

→He oído que Bandai va a sacar un juego de los Caballeros del Zodiaco, ¿es cierto?
David Laguna (Málaga)
Pues sí, es cierto, lo que ocurre es que sólo se ha confirmado que está en desarrollo, pero no se ha revelado el género o la fecha de lanzamiento prevista.

→¿Cuándo saldrá Kingdom Hearts 2?
Andrés (Barcelona)
Ármate de paciencia, porque Square-Enix no tiene previsto lanzarlo en Occidente antes de otoño de 2005…

→¿Se ha retrasado el lanzamiento japonés de PSP?
Salvador Mesa (e-mail)
No, a pesar de que se rumoreó que había pocos juegos terminados, se ha confirmado ya el día del lanzamiento de la máquina en Japón: el 12 de diciembre (justo en el décimo aniversario del nacimiento de PlayStation), y con juegos tan potentes como *NFS Underground Rivals*.

→¿Va a tener Call of Duty modo Online en su versión PS2?
Alberto Bello (e-mail)
Sí, Activision ha confirmado que el juego permitirá partidas Online entre dos bandos, las fuerzas del Eje y los Aliados, con gran variedad de modos de juego y comunicación entre jugadores vía Headset.

→Para empezar a jugar Online, ¿qué juego recomendáis?
Carlos Rodríguez (e-mail)
La mejor opción sigue siendo *SOCOM II*, aunque si te gusta la saga Star Wars, el nuevo *SW Battlefront* te dejará alucinado. Por salirnos del género, *Burnout 3* también esta muy bien.

→¿Va a salir el juego Matrix Online para PS2? Si es así, ¿cuándo?
Adrián Collado (e-mail)
Pues de momento la única versión anunciada del juego es la de PC, pero estando Sega detrás del desarrollo, no perdemos la esperanza de que acabe llegando...

→¿Habrá "tuning" en GT4?
Ramón Peña (e-mail)
Sony ha confirmado que, efectivamente, se podrán "tunear" los coches del juego. Habrá que ver hasta qué punto…

→¿Qué juego de Lucha Libre me recomendáis?
Antonio David (Jaén)
El mejor del catálogo de PS2 es el reciente *Def Jam: Fight for New York*, aunque tampoco está nada mal el *WWE Smackdown! Shut Your Mouth.*


Si todo va bien, Lara volverá en verano con un *Tomb Raider* que superará a *El Ángel de la Oscuridad.*

Secuelas, secuelas y más secuelas.

Hola Play2Manía, quería saber para cuándo están prevista las siguientes entregas de estas sagas: *Tomb Raider*, *Splinter Cell* y *Crash Bandicoot*. También me interesa enterarme de cuando saldrá *The Simpsons: Hit and Run* en Platinum. Y, por último, ¿hay juegos de PS2 que cuesten menos de 30 €? Muchas gracias.
Jesús Antonio Rojas (Chiclana ,Cádiz)

Pues vamos a por ello: el desarrollo del nuevo *Tomb Raider* parece que va bastante bien, y si no hay retrasos podríamos verlo el próximo verano. S*plinter Cell Chaos Theory* (que así se llamará la tercera entrega) llegará incluso antes, en marzo de 2005. Y Crash ha vuelto este mes con su mejor aventura para PS2, *Crash Twinsanity*. Otro deseo cumplido es que *The Simpson: Hit and Run* ya está en Platinum. Juegos de PS2 a menos 30 € hay unos cuantos, así que lo mejor es que mires nuestra guía de compras y te fijes en los géneros que te interesan.

Diversión multijugador

Hola amigos de Play2Manía . Quería saber qué juegos hay para PS2 que sean para dos o más jugadores, y que no sean deportivos. Gracias.
Sergio (e-mail)

Depende mucho del género que busques, pero vamos a darte algunos consejos si quieres es jugar Offline: *Time Splitter 2* es un gran "shooter" subjetivo con infinidad de opciones para hasta cuatro jugadores y, en el mismo género, juegos como *007 Nightfire* o el nuevo *Goldeneye: Agente Corrupto* también son una buena opción; *Mashed* es un juego de carreras divertidísimo, que además incluye un multitap y mando por sólo 59,95 €; *Ratchet & Clank 3* es el primer plataformas multijugador; y también hay buenos candidatos entre los juegos de acción y rol como *Baldur's Gate: Dark Alliance 2*, para dos jugadores, y *Champions of Norrath* y *X-Men Legends* para cuatro… Si quieres jugar en red, las posibilidades se multiplican: *SOCOM II*, *Killzone*, *Burnout 3*, *Star Wars Battlefront*, el mismo *Ratchet & Clank 3* que también es Online…


Killzone, la nueva maravilla de Sony, no sólo es bueno para un jugador: también se "porta" Online.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Discos rayados

Hola playmaníacos, tengo unos discos rayados de PS2 y me gustaría jugarlos. En otro número hablasteis sobre Dr. Fix It pero necesito que me aconsejéis uno más barato, o algún otro método. Muchas gracias.
Víctor (e-mail)

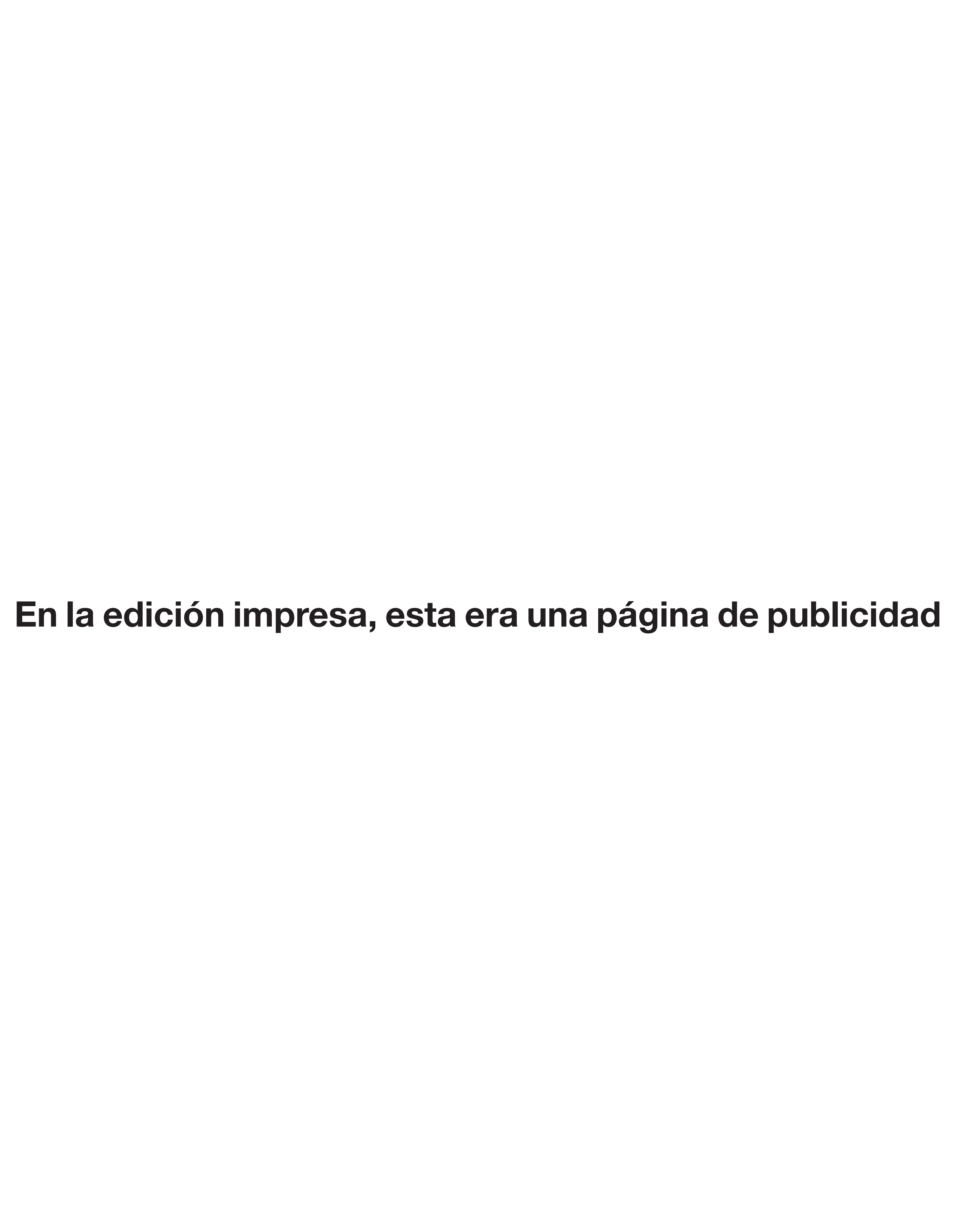
Dr. Fix It es una gran opción, así que mejor te damos un método casero en lugar de aconsejarte otro producto. Lo primero: si la parte que lee el láser está dañada, el CD es irrecuperable. Si la parte ligeramente arañada es la inferior, coge un algodón o un trozo de tela lisa y aplica un poco de líquido para pulir, como cera de coche, limpiador de vitrocerámica o incluso pasta de dientes. Así alisarás la superficie podrá leer esa parte del disco, siempre que los daños no sean muy graves.

Más problemas con la lente

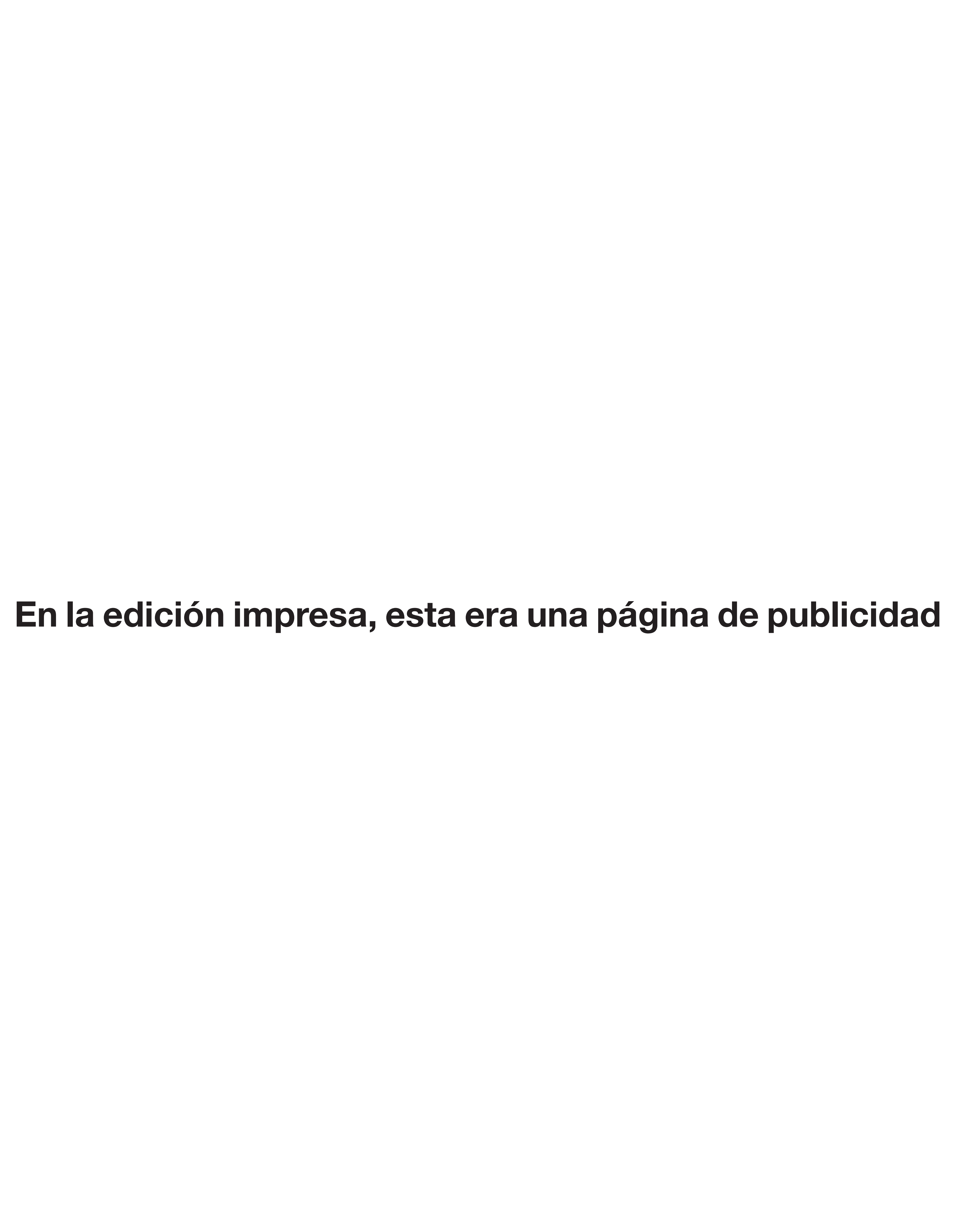
Hola Playmaníacos. Mi PS2 produce un zumbido al encenderla y tarda mucho el leer los juegos. He limpiado los DVD y la lente varias veces, aparentemente sin ninguna mejora. ¿Qué puedo hacer?
Javier Pérez Alarcón (Valencia)

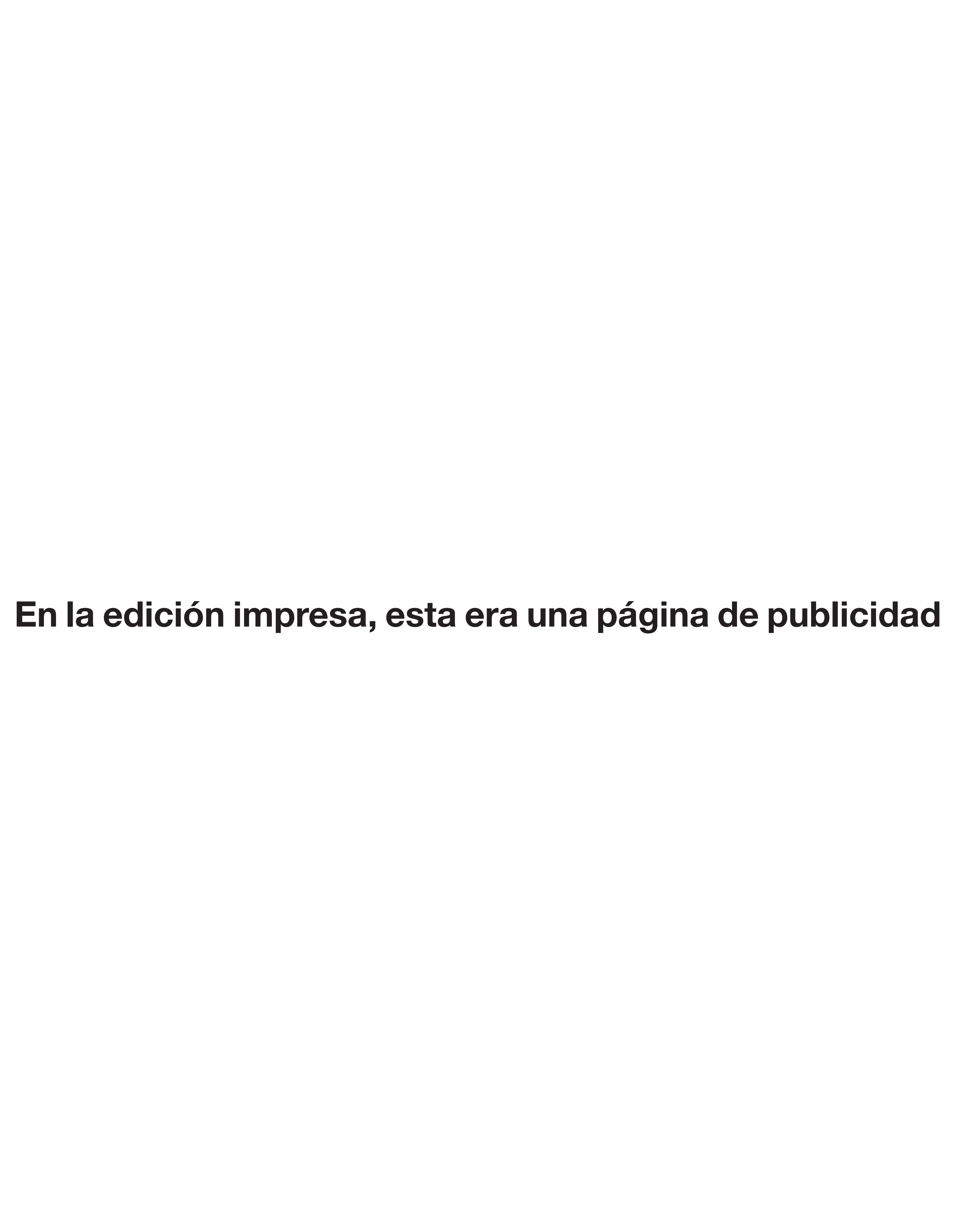
Si ya has probado a limpiar los discos y a usar discos limpiadores con la lente, probablemente es que tu consola esta averiada y tienes que "jubilarla". Contacta con el servicio técnico de Sony (teléfono 902 102 102), que te retirará la consola averiada y te mandará otra nueva por 100 euros, incluyendo gastos de envío. También puedes buscar una tienda de electrónica donde te instalen una lente nueva. Eso sí, con la mano de obra, te saldrá por un precio similar.

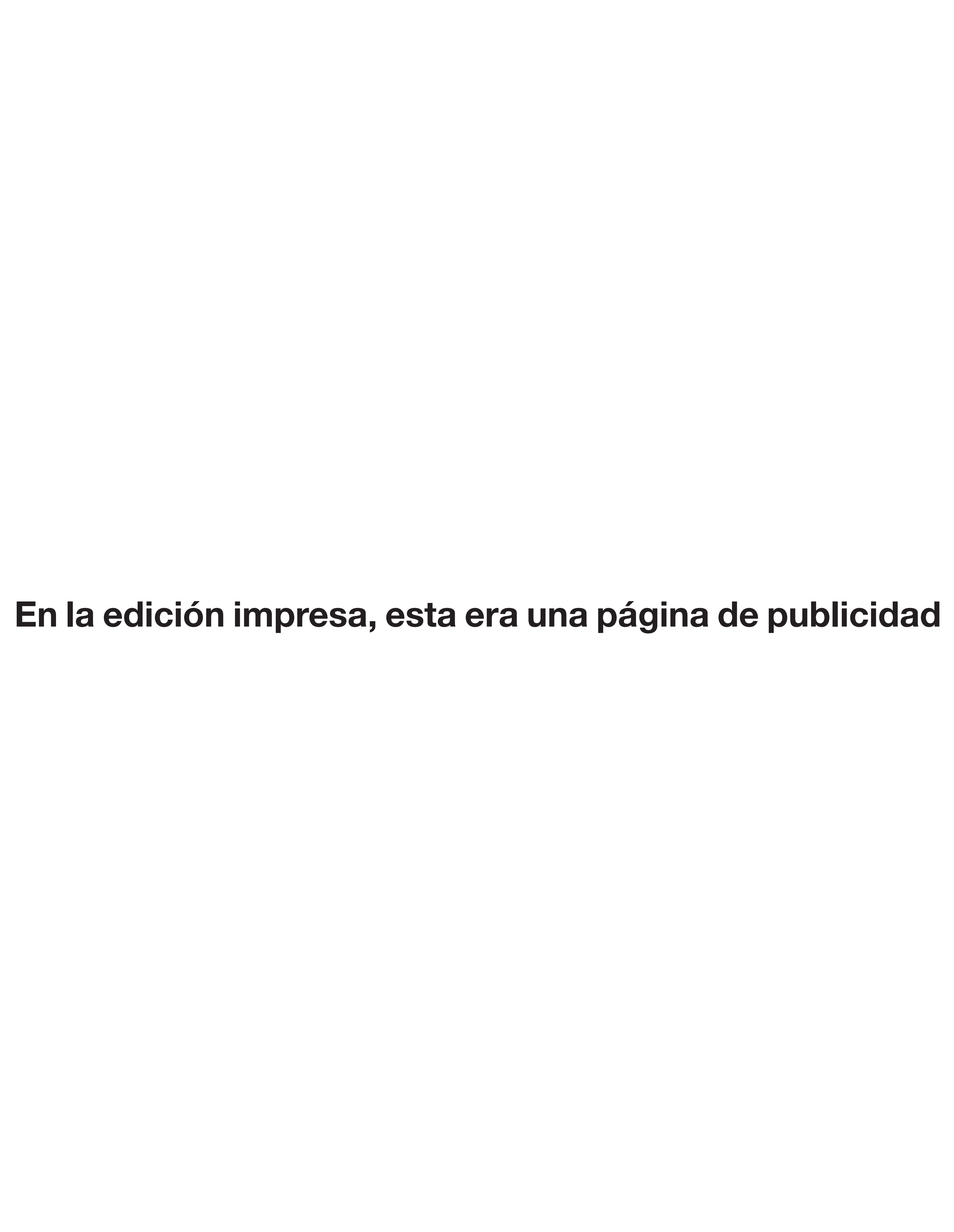
Los problemas en la lente son los más frecuentes en PS2. Acudir al servicio técnico de Sony es una muy buena opción en estos casos.



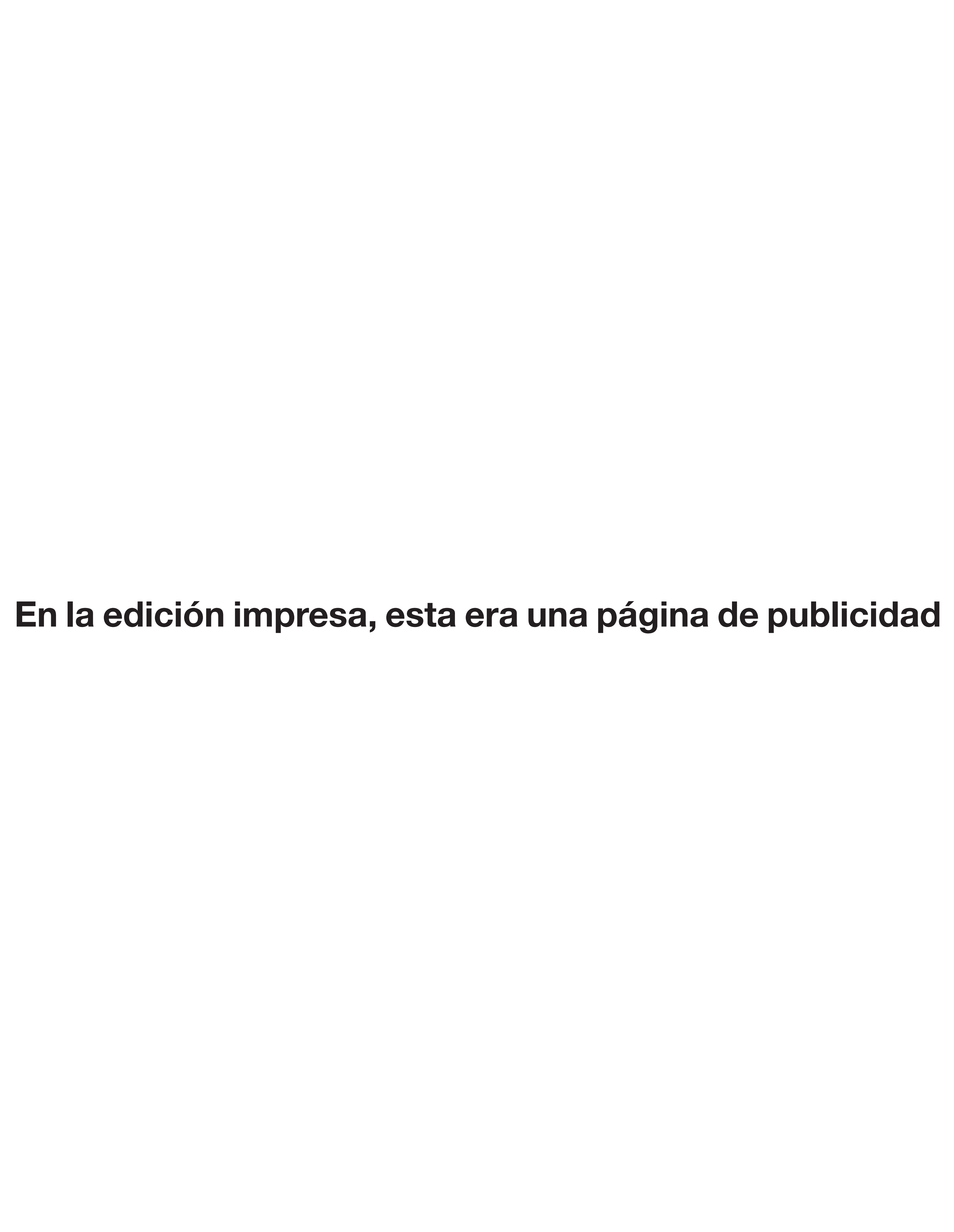
En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(=) **1. FIFA Football 2005**
La nueva versión del fútbol más completo.

(=) **2. Pro Evolution Soccer 4**
El fútbol más realista... ¡con la liga española!

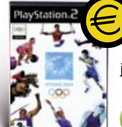
(=) **3. NBA Live 2005**
El basket más espectacular que nunca.

(=) **4. Tony Hawk´s Underground 2**
El skate más divertido y completo.

(=) **5. Smash Court Tennis 2**
Un tenis tan asequible como divertido.

(↑) **6. SSX 3**
El mejor juego de snowboard. ¡Y en Platinum!

Athens 2004
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de las Olimpiadas nos ofrece una variada colección de 25 pruebas deportivas. Algunas se pueden jugar con alfombra. Muy original.

8 **VALORACIÓN: Variado gracias a sus 25 pruebas y especialmente divertido jugando con amigos.**

Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

Esto es Fútbol 2004
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completo, con montones de clubes y ligas y modos de juego apasionantes, incluido el Online. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Si perdonas sus problemas de control, tendrás un juego completísimo.**

FIFA Football 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Tan completo como siempre (clubes, competiciones, jugadores) y con un nuevo motor gráfico y un sistema de juego más completo y ajustado.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol es la opción más completa. Y este año, la más novedosa.**

Fight Night 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Un juego de boxeo realista, bien hecho y con un acertado control que hace que los combates sean divertidos. Ofrece 32 púgiles reales y un gran acabado gráfico.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad técnica y acertado control, encantará a los fans del boxeo.**

NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de basket, con un control sencillo que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

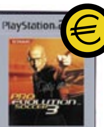
NBA Street Vol. 2
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

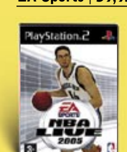
Pro Evolution Soccer 3
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

3. NBA Live 2005
EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un baloncesto espectacular que recrea a las mil maravillas la NBA y que viene cargado de opciones y modos de juego. Y con un apartado gráfico sobresaliente.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el basket no te lo pierdas. Es el mejor y más completo simulador.**



2. Pro Evolution Soccer 4
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española y un nuevo acabado gráfico.

9 **VALORACIÓN: Un simulador tan apasionante y realista como siempre, pero con interesantes novedades.**

Rocky Legends
UbiSoft | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un notable juego de boxeo que revive la historia de Rocky y que además nos permite controlar otros púgiles de las películas. Eso sí, se hace algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de boxeo y, además, las películas de Rocky, es tu juego.**

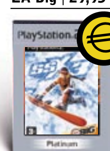
Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**

SSX 3
EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Por calidad técnica, realismo y cantidad de opciones, es el mejor simulador de golf que puedes encontrar hoy en día en PS2. Y esta edición estrena modo Online.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, no lo dudes, *Tiger Woods PGA Tour Golf 2005* es tu juego.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Tony Hawk's Underground 2
Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer *Underground*. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, éste es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(N) **1. GTA San Andreas**
■ El *GTA* más largo, divertido y sorprendente.

(N) **2. Prince of Persia 2**
■ Vuelve el principe de la acción y los saltos.

(↓) **3. Resident Evil Outbreak**
■ Un clásico del terror con grandes novedades.

(↓) **4. Silent Hill 4: The Room**
■ Regresa el juego de miedo más auténtico.

(N) **5. The Getaway 2: Lunes Negro**
■ La secuela de una gran aventura de acción.

(↓) **6. Psi-Ops**
■ Poderes mentales en una aventura original.

Driv3r
Atari | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde enteros a la hora de bajarse del coche.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

Forbidden Siren
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes distintos para hacernos vivir la trama desde diferentes puntos de vista.

9 **VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.**

1. GTA San Andreas
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Si la saga *GTA* ofrece los mejores "simuladores de mafioso", su última entrega es la más grande, ambiciosa, y divertida. No te la puedes perder.

10 **VALORACIÓN: Es uno de los juegos más largos, completos y divertidos de PS2. Imprescindible.**



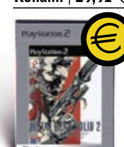
Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 31,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la Mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

Metal Gear Solid 2
Konami | 29,91 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Obscure
Virgin Play | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Terror de desarrollo clásico en el que debemos acabar con los monstruos usando armas y debilitándolos con luz. Es el único que se puede jugar a dobles.

8 **VALORACIÓN: Atrapa y asusta gracias a su divertido desarrollo y conseguida ambientación.**

Onimusha 3
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

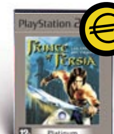


Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.



9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Prince of Persia: Sands of Time
UbiSoft | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con sus puzzles, estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar sus plataformas y sus batallas.



9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Midway | 56,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Los poderes mentales del protagonista nos garantizan una aventura original, variada y llena de acción, con un desarrollo plagado de sorpresas.

9 **VALORACIÓN: Si buscas algo nuevo en las aventuras de acción, éste es el juego que esperabas.**

2. Prince of Persia 2
UbiSoft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Vuelve el Príncipe más oscuro y salvaje en una aventura plagada de acción y saltos que nos llevará a un escenario infernal infestado de monstruos.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular aventura con mucha acción que te atrapará sin remedio hasta el final.**



Resident Evil Outbreak
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

Second Sight
Codemasters | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una variada aventura de acción en infiltración con un héroe capaz de usar poderes síquicos para enfrentarse a puzzles y enemigos.



8 **VALORACIÓN: Le falta algo de intensidad, pero es un gran juego de sigilo que no defrauda.**

Silent Hill 4: The Room
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

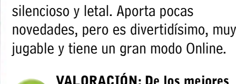


La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia hasta el final.

9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

Splinter Cell Pandora Tomorrow
Ubisoft | 56,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años





Una nueva aventura del espía más silencioso y letal. Aporta pocas novedades, pero es divertidísimo, muy jugable y tiene un gran modo Online.



9 **VALORACIÓN: De los mejores y más divertidos juegos de infiltración para PS2.**

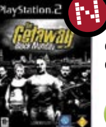
The Suffering
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura que mezcla la acción más intensa con un terror asfixiante. El resultado es espectacular. Lástima que no haya más variedad de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación tenebrosa y gore encantará a los fans del terror.**

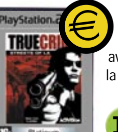
The Getaway: Lunes Negro
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura de argumento "negro" protagonizada por 3 personajes en la que encontraremos variadas misiones: de conducción, acción, infiltración...

8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, *The Getaway Lunes Negro* no te va a defraudar.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

Los favoritos del mes...

(N) **1. GTA San Andreas**
■ Rockstar | 64,95 €



El "simulador de mafioso" más alucinante, completo y largo. Es uno de los juegos que debes disfrutar a fondo si no quieres perderte uno de los mejores juegos de PS2.

(↑) **2. FIFA Football 2005**
■ Simulador de fútbol | 62,95 €



Uno de los grandes de la temporada que ha hecho "fichajes" de solvencia en su sistema de control y apartado gráfico. Y tan completo como siempre.

(=) **3. Pro Evolution Soccer 4**
■ Simulador de fútbol | 59,95 €



La misma soberbia jugabilidad de siempre, ahora acompaña con un puñado de interesantes licencias, como la de la Liga española. Irresistible.

(↓) **4. Burnout 3 Takedown**
■ Velocidad | 63,95 €

Es el juego más veloz que hemos visto nunca. Y además espectacular hasta decir basta. De lo mejorcito en velocidad que puedes encontrar hoy en día.

(N) **5. Need for Speed Under. 2**
■ Velocidad | 63,95 €



Espectaculares carreras nocturnas por la ciudad con grandes opciones de "tuneo". Sorprendente y muy divertido, es uno de los mejores juegos de velocidad que hay en PS2.

(N) **6. Jak 3**
■ Plataformas | 59,95 €

Un alucinante cóctel que mezcla acción, conducción y plataformas. Un desarrollo completo y realmente divertido a la altura de la excepcional segunda parte.

(↓) **7. Star Wars Battlefront**
■ Acción | 59,95 €



Una fabulosa recreación de las más espectaculares batallas de los seis películas de la saga galáctica. Y además, es ideal si quieres jugar Online con amigos.

(N) **8. Prince of Persia 2**
■ Aventura | 59,95 €



Vuelve el Príncipe en una aventura más oscura y siniestra plagada de saltos, trampas y los mejores combates. Engancha y divierte de principio a fin.

(↓) **9. Silent Hill 4: The Room**
■ Aventura de terror | 59,95 €

Sigue siendo una angustiosa aventura de terror y además resulta la más espectacular de la saga. Una trama absorbente para los que gustan de pasar miedo.

(=) **10. Tony Hawk's Underground 2**
■ Deportivo | 59,95 €



La mejor saga de deportes de riesgo vuelve con la entrega más completa. Espectacular, larguísimo y muy divertido. Por cierto, con mucho sentido del humor.

→Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(=) **1. ESDLA La Tercera Edad**
- Pelea por turnos en la Tierra Media.

(N) **2. Leisure Suit Larry**
- Una desternillante aventura sólo para adultos.

(↓) **3. Star Ocean**
- Un juego de rol de acción diferente.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

1. ESDLA: La Tercera Edad
EA Games | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que da casi todo el protagonismo a los combates en detrimento de la aventura, pero que tiene el atractivo de su genial ambientación.

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**



Final Fantasy X
Square/Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

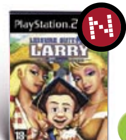
Final Fantasy X-2
Square Enix | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura desternillante y muy "subidita de tono" en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando entretenidos minijuegos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras y eres mayor de 18 años, te lo pasarás en grande.**

.Hack // Quarantine Part 4 + DVD
Bandai | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



La entrega final de esta saga sigue apostando por los combates en tiempo real y una interesante historia. Eso sí, el apartado gráfico es bastante mejorable.

7 **VALORACIÓN: Los fanáticos de la serie *.Hack* serán los que más disfruten con esta última entrega.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Star Ocean: Till the End of Time
Square-Enix | 43,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, pero por lo demás es una joya del género por técnica y jugabilidad.**

→Inteligencia

Este mes recomendamos...

(N) **1. Los Urbz: Sims en la ciudad**
- Convierte a tu Sim en el más popular.

(=) **2. Total Club Manager**
- Asume la presidencia de tu club favorito.

(=) **3. Commandos 2**
- Acción y estrategia hecha por españoles.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Age of Empires II: Age of Kings Band
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los distintos modos de juego y la opción de poder jugar con personajes históricos hacen de este juego una opción interesante para los estrategas.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

Bombastic
Capcom | 39,95 € | 1-5 jug. | Inglés | +3 años



Un adictivo puzzle que nos invita a juntar dados de manera que coincidan sus caras. Supone un divertidísimo reto si te apetece "comerte el tarro".

7 **VALORACIÓN: Ideal si te gustan los puzzles que obligan a pensar y a actuar rápido.**

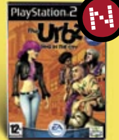
Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

1. Los Urbz: Sims en la Ciudad
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Convierte a tu Sim en el personaje más popular de la ciudad vistiendo a la última moda, trabajando, haciendo amigos y cumpliendo variados objetivos.

9 **VALORACIÓN: Si te gustó la última entrega de este "simulador social", con éste vas a alucinar.**



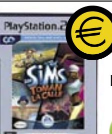
Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Los Sims Toman la Calle
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

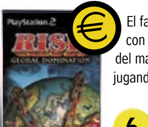
Manager de Liga 2005
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un simulador de "presidente-entrenador" bastante completo en cuanto a opciones y optimizado técnicamente. Es una lástima que la ambientación sea mejorable...

8 **VALORACIÓN: Los amantes de la estrategia deportiva quedarán encantados con este juego.**

Risk Dominio Total
Atari | 39,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



El famoso juego de tablero llega a PS2 con sus combates por turnos a lo largo del mapamundi. Es algo lento, pero divierte jugando con amigos. Se puede jugar Online.

6 **VALORACIÓN: Si te gusta la estrategia por turnos y sobre todo el Risk, es una buena opción.**

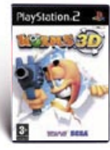
Total Club Manager 2005
EA Games | 46,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



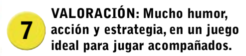
Un manager para que puedas jugar a ser presidente y entrenador de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

Worms 3D
Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.



7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia, en un juego ideal para jugar acompañados.**

Velocidad

Este mes recomendamos...

(=) **1. Burnout 3**
Nunca has visto coches más veloces.

(N) **2. Need for Speed Under. 2**
El tuning como nunca lo habías soñado.

(↓) **3. TOCA Race Driver 2**
Velocidad, emoción, calidad y variedad.

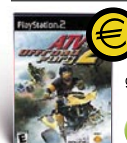
(↓) **4. WRC 4**
El juego oficial del Mundial de Rally.

(↓) **5. Colin McRae 05**
Vuelve el rey de los juegos de rally.

(↓) **6. Formula One 2004**
Emula a Fernando Alonso en su Renault.

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

ATV Off Road Fury 2
THQ | 31,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Estamos ante un arcade de quads variado, divertido y con numerosos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Burnout 3 Takedown
EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

9 **VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.**

Colin McRae Rally 2005
Codemasters | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

9 **VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

Crash: Nitro Kart
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Flat Out
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un divertido arcade de carreras en el que es tan importante destrozar los coches rivales como llegar los primeros a la meta. El control es un poco duro.

8 **VALORACIÓN: Ideal para los que buscan el lado más salvaje y espectacular de la velocidad.**

Ford Racing 3
Empire | 24,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Todos los coches de la conocida marca americana en un juego con una buena factura técnica, sencillo control arcade y a un precio sencillamente irresistible.

7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de coches sencillo y sobre todo barato, échale un vistazo.**

Formula One 2004
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único juego oficial del campeonato de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y luce buenos gráficos.

9 **VALORACIÓN: Ideal para todo seguidor de la F-1, tenga o no el juego anterior. Muy divertido.**

Gran Turismo 3
Sony | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...

10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

Gran Turismo 4 Prologue
Sony | 36,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

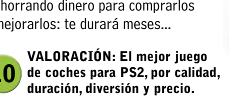


Una gran oportunidad para ver algunas de las novedades de *Gran Turismo 4*. Disfruta de 60 coches y 5 alucinantes circuitos en carreras sencillas.

8 **VALORACIÓN: Si eres fan de la saga y de la velocidad en general, te encantará pese a su brevedad.**

Mashed + Controller + Multitap
Virgin Play | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años





Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. Y para facilitar las cosas, incluye un segundo mando y un multitap.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

Midnight Club II
Rockstar | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, Platinum.**

Moto GP 3
Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Need for Speed Underground
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade veloz, trepidante y espectacular, que nos permite "tunear" los coches.**

2. Need for Speed Underground 2
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años





Carreras de coches reales por la ciudad con mucha libertad de movimientos y grandes opciones de tuning. Espectacular divertido y absorbente como pocos.

10 **VALORACIÓN: Si tu pasión es la velocidad y el tuning, hoy por hoy *NFSU2* es la mejor opción.**

TOCA Race Driver 2
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

9 **VALORACIÓN: Si te apetece simulación y conducir un montón de coches reales, no lo dudes.**

WRC 3
Sony | 26,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

4. WRC 4
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



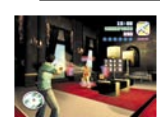


El juego oficial del Mundial de Rallies llega cargado de novedades y ofreciendo un acabado técnico impecable, con gráficos de lujo y gran jugabilidad.

9 **VALORACIÓN: Ofrece el realismo de la licencia (coches, pilotos y rallies...) y un asequible control.**

Vuestros favoritos

(=) **1. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**



Por el clásico de Rockstar no pasa el tiempo y mes tras mes sigue siendo uno de los juegos más votados. Ya veremos qué pasa tras el lanzamiento de su secuela.

(=) **2. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Snake pierde puntos en favor de *Vice City*, aunque sigue siendo uno de los juegos más votados y mantiene importantes diferencias con el resto.

(N) **3. Pro Evolution Soccer 4**
■ **Deportivo | 59,95 €**

Con *PES4* batiendo récords de venta en las tiendas, era de esperar que pronto apareciera aquí, votado por la mayoría de vosotros. Y el juego se lo merece.

(N) **4. Resident Evil Outbreak**
■ **Survival Horror | 59,95 €**

A pesar de llegar a España sin opciones Online, *RE Outbreak* ha sabido engancharos gracias a su sublime ambientación y a sus novedades jugables.

(=) **5. ESDLA El Retorno del Rey**
■ **Acción | 29,95 €**



Tras su salto a Platinum ha ido ascendiendo en lista. No llega a ser el "rey" pero acumula un importante número de votos. ¿Le desbancará *La Tercera Edad*?

(=) **6. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas | 29,95 €**

Parece que por fin el genial plataformas de Sony se asienta entre vuestros favoritos. Voto a voto va ascendiendo en listas, aunque lejos de los grandes.

(=) **7. Final Fantasy X**
■ **Juego de rol | 29,95 €**



La saga de rol por excelencia pierde fuelle y baja bastantes posiciones por el empuje de los nuevos Platinum. Tras los juegazos que salen este mes tiene difícil recuperarse...

(N) **8. Star Wars Battlefront**
■ **Acción | 59,95 €**



La genial recreación de las mejores batallas de la famosa saga galáctica y sus opciones Online le han echo llegar merecidamente a esta vuestra lista de favoritos.

(=) **9. True Crime**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Aguantando el tirón de los *GTA* y apoyándose en su precio Platinum, *True Crime* vuelve a colocarse entre vuestros juegos favoritos. Merece la pena probarlo.

(N) **10. Moto GP 3**
■ **Velocidad | 29,95 €**



La reciente aparición en la serie Platinum del mejor juego de motos que hay ahora mismo en PS2 le ha abierto un hueco en la lista. ¿Logrará subir posiciones?

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

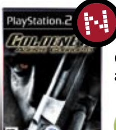
(N) **1. Killzone**
La guerra en un futuro cercano será así.

(↓) **2. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

(N) **3. GoldenEye: Agente Corrupto**
Descubre el lado oscuro del universo Bond.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

GoldenEye: Agente Corrupto
Ea Games | 60,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un shoot´em up en el que manejamos a un agente 00 renegado al servicio de los "malos". ¿Su encanto? Un gran arsenal y un ojo que nos dará poderes.

8 **VALORACIÓN: Es como disfrutar de un shooter de Bond, pero desde el lado malvado. Notable.**

Killzone
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un emocionante shooter que nos coloca en medio de una guerra futurista. No es revolucionario, pero divierte tanto solos como en compañía.

9 **VALORACIÓN: Es uno de los mejores shoot´em up para PS2. Y pueden jugar Online 12 jugadores.**

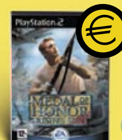
Medal of Honor: Frontline
EA Games | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

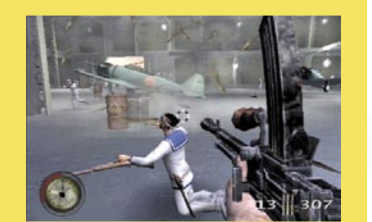
9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Te atrapará en su historia.**

2. Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en el frente del Pacífico durante la la Segunda Guerra Mundial te hace sentir como si fueras un soldado. Lástima que sea corto.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando solo o acompañado.**



Rainbow Six 3
UbiSoft | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico lleno de acción y con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**

Red Faction 2
THQ | 19,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

Return to Castle Wolfenstein
Activision | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es solo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

S.W.A.T.: Global Strike Team
Vivendi | 26,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un comando de policías de élite enfrentado a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con algo más que simple acción, ésta es una gran opción.**

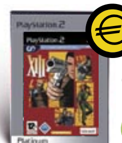
Vietcong Purple Haze
Take 2 | 59,99 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un notable shoot´em up con toques tácticos que recrea bien la guerra de Vietnam. Lástima que gráficamente sea mejorable y que la IA tenga fallos.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción si buscas un juego que refleje con acierto la guerra de Vietnam.**

XIII
UbiSoft | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo nuevo en este manido género, ésta es tu mejor opción.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

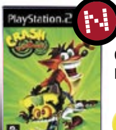
(=) **1. Jak II El Renegado**
El mejor plataformas en PS2.

(N) **2. Ratchet & Clank 3**
Acción y saltos que estrenan modo Online.

(↑) **3. Sphinx y la Maldita Momia**
Un plataformas variado y sorprendente.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

Crash Twinsanity
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Crash vuelve en su mejor aventura para PS2 formando equipo con su enemigo Cortex en una aventura muy plataformera. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas clásico y bastante entretenido. Eso sí, hay opciones mejores.**

I-Ninja
Namco | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas con mucha acción, simpaticón y divertido, que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones sus mejores bazas.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un plataformas fresco simpático y con mucha acción, te atrapará.**

Jak II El Renegado
Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

1. Ratchet & Clank 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Los héroes galácticos vuelven en otro despliegue de acción con toques "plataformeros" y minijuegos. Y ahora, con modos multijugador Online y Offline.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular mezcla de acción y saltos a la altura de esta excelente saga.**



Kya: Dark Lineage
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca el poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.

7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

Ratchet & Clank 2
Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido, intenso y emocionante que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Rayman 3
UbiSoft | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Sly 2: Ladrones de Guante Blanco
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Sly y su banda de ladrones deben usar sus habilidades para el sigilo y la infiltración recorriendo divertidos escenarios plagados de sorpresas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su look de dibujo animado y su variado desarrollo resulta muy divertido.**

Sonic Heroes
Sega | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

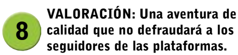
8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**



→Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Star Wars Battlefront**
■ La acción más trepidante "made in Lucas".

(=) **2. Spider-Man 2**
■ La mejor aventura del trepamuros.

(↑) **3. SOCOM II**
■ El equipo perfecto para jugar Online.

(↑) **4. Viewtiful Joe**
■ Un sorprendente derroche de acción.

(↑) **5. Red Dead Revolver**
■ Divertida e intensa recreación del Lejano Oeste.

(↑) **6. Everquest: Champions of Norrath**
■ Acción y rol en el universo de *Everquest*.

Baldur's Gate: Dark Alliance II
Virgin | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no resulta demasiado espectacular.

8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo trepidante y muy divertido. Ideal para dobles.**

Conflict Vietnam
SCI | 59,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción bélica que nos pone a los mandos de 4 soldados encargados de cumplir misiones variadas en un Vietnam muy bien recreado.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción "bélica" gracias a su acertada mezcla de acción y táctica.**

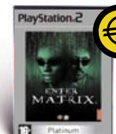
ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

Enter the Matrix
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

6. Everquest: Champions of Norrath
Ubi Soft | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción con toques roleros que nos invita a recorrer enormes mazmorras acabando con todo tipo de criaturas. Lo mejor, jugar 4 a la vez.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta eso de repartir mandobles a diestro y siniestro, te enganchará.**



Forgotten Realms Demon Stone
Atari | 59,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un beat'em up en la línea de *Las Dos Torres* que nos sumerge en un universo mágico y nos invita a derrotar a hordas de monstruos manejando a tres héroes.

8 **VALORACIÓN: Se hace corto y no tiene modo Cooperativo, pero su ritmo de juego es frenético.**

Futurama
SCI | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



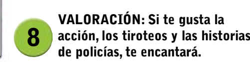

Una curiosa aventura que combina acción, plataformas, minijuegos, puzzles y disparos con el humor propio de la serie de TV. Y además es Platinum.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos variados y eres fan de la serie te lo vas a pasar en grande.**

Max Payne 2
Rockstar | 61,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no ofrece ni un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.



8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**

Red Dead Revolver
Rockstar | 56,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que además recrea el Salvaje Oeste de manera magistral.

9 **VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Pero se hace corto.**

Shellshock Nam'67
Eidos | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Ambientación de lujo para un juego que nos sumerge de lleno en la guerra de Vietnam y nos enfrenta a trepidantes combates. Lástima de fallos técnicos...

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación y ritmo de juego te atrapará si te gusta la guerra.**

SOCOM II: U.S. Navy Seals
Sony | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica que encontrarás. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. Incluye el nuevo Headset.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

Spider-Man 2
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

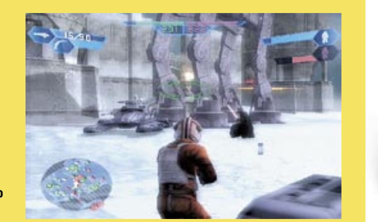
9 **VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.**

1. Star Wars Battlefront
LucasArts | 56,94 € | 16 jug. | Castellano | +12 años



Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

9 **VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.**



Syphon Filter: The Omega Strain
Sony | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un clásico de PSOne que se estrena en PS2 manteniendo como premisa la acción de ritmo trepidante, eso sí, orientada al juego Online.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción para disfrutar del juego Online. Jugando solo pierde.**

Van Helsing
Vivendi | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Refleja el espíritu aventurero de la película en un desarrollo plagado de acción, combinado con plataformas y puzzles al más puro estilo *Devil May Cry*.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción frenética, espectacular y divertido, aunque bastante corto.**

Viewtiful Joe
Capcom | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un original y divertidísimo torrente de acción, con un desarrollo clásico en 2D, un colorista apartado gráfico y un héroe con sorprendentes habilidades.

8 **VALORACIÓN: Un derroche de acción frenética y capaz de sorprender. Y a un precio de risa.**

X-Men Legends
Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



Un juego de rol de acción "estilo *Baldur´s Gate*", pero con todo el encanto y poderes de los X-Men. Podemos elegir entre 15 superhéroes y jugar con otros 3 amigos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de rol de acción y además los X-Men, éste es tu juego.**

Los mejores Platinum

(=) **1. Need For Speed Under.**
■ **Velocidad | 29,95 €**



El juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tunig, ya está en precio Platinum. Una joya tanto por originalidad como por su divertido desarrollo.

(=) **2. Pro Evolution Soccer 3**
■ **Deportivo | 29,95 €**



Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador que no será real en cuanto a equipos, pero que es una pasada a la hora de jugar.

(=) **3. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**

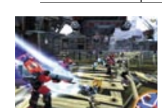


Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(=) **4. ESDLA El Retorno del Rey**
■ **Acción | 29,95 €**

Completa la colección y hazte a precio Platinum con el juego basado en la última película de "El Señor de los Anillos". Te sentirás protagonista de la aventura.

(=) **5. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas | 29,95 €**

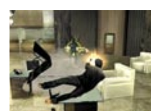


El mejor, más completo, largo y variado plataformas ahora a un precio irresistible. Si acompañas a Jak en su aventura no te vas a arrepentir..

(↑) **6. EyeToy Play**
■ **Habilidad | 39,95 €**

El juego más innovador y sorprendente del año, por supuesto, con la cámara EyeToy incluida. No sabes lo divertido que es jugar con tu imagen en la pantalla.

(↑) **7. True Crime**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Tiroteos, peleas, conducción y un gran entorno gráfico para un juego que rivaliza con la saga *GTA* y que merece la pena probar si te atrae el género. Lo disfrutarás.

(↑) **8. FIFA Football 2004**
■ **Deportivo | 29,95 €**



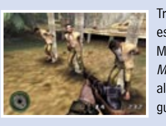
Aunque la edición de este año le supera en todo, *FIFA 2004* sigue siendo una interesante opción si te gustan los juegos de fútbol no tan exigentes como los *Pro Evolution Soccer*.

(=) **9. Prince of Persia**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



El juego revelación de las pasadas navidades estrena precio Platinum. A poco que te gusten las aventuras y las plataformas, no dudes en probarlo. No te defraudará.

(=) **10. MOH Rising Sun**
■ **Shoot'em up subjetivo | 29,95 €**



Tras recrear los momentos estelares de la II Guerra Mundial en Europa, la saga *Medal of Honor* se traslada al frente del Pacífico. Si te gusta el género, ve a por él.

Los mejores juegos PSone

(↑) **1. Metal Gear Solid Band**
■ Aventura de acción | 14,95 €

El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSOne y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↓) **2. Pack Driver**
■ Conducción/Acción | 24,95 €

El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(↓) **3. GTA Coleccionistas**
■ Acción/Conducción | 19,95 €

En un mismo pack, y a un precio de lujo, las primeras versiones de *GTA* para PSone: *GTa2* y su expansión *GTA London*. Si eres fan de la saga, no te lo pierdas.

(↑) **4. Pro Evolution Soccer 2**
■ Deportivo | 29,95 €

Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(↑) **5. Gran Turismo 2**
■ Conducción | 19,95 €

Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(N) **6. FIFA Football 2005**
■ Deportivo | 29,95 €

El simulador de fútbol más completo y actualizado aparece también para PSOne ofreciendo su sistema de juego de siempre y un cuidado apartado técnico.

(=) **7. Tomb Raider III**
■ Aventura de acción | 12,95 €

Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSone. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) **8. Syphon Filter 3**
■ Aventura de acción | 19,95 €

Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(=) **9. Time Crisis Proyecto Titán**
■ Arcade de pistola | 22,95 €

El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

(=) **10. Medievil 2**
■ Acción | 23,98 €

Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
■ Espectáculo en estado puro. El mejor.

(N) **2. Mortal Kombat Deception**
■ Espectaculares combates, aunque algo violentos.

(N) **3. Dragon Ball Z Budokai 3**
■ Toda la magia del anime en un juego de lucha.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

Def Jam Fight for New York
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +18 años

Los raperos americanos más famosos se citan en un arcade que se desarrolla en escenarios urbanos y en el que caben desde las artes marciales hasta el boxeo.

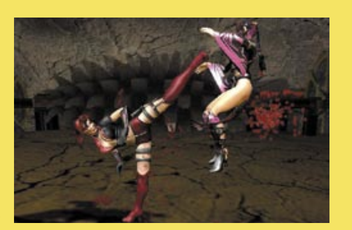
8 **VALORACIÓN: Espectaculares peleas y variedad de estilos que resultan diferentes y divertidos.**

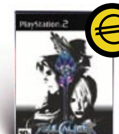
Dragon Ball Z Budokai III
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Un juego de lucha "uno contra uno" que "calca" literalmente los grandiosos combates de la serie de animación. Es más largo y profundo que los anteriores.

8 **VALORACIÓN: A poco que te guste la serie de animación, vas a alucinar con estos combates.**

2. Mortal Kombat Deception
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años

La saga de juegos de lucha más cruel vuelve con combates aún más salvajes y espectaculares. Y con más modos de juego que nunca, incluso peleas Online.
9 **VALORACIÓN: Por su profundidad, sistema de juego y espectacularidad, es uno de los mejores juegos de lucha.**


Soul Calibur II
Namco | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

Tekken 4
Namco | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años

Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.
10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

The King of Fighters 2000/2001
Virgin Play | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Dos juegos de lucha en uno con la friolera de 80 luchadores y cientos de movimientos. Es en 2D, pero son juegos de culto a un precio realmente ajustado.
8 **VALORACIÓN: Una oportunidad única de hacerse con dos juegos de lucha míticos a un gran precio.**

Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.
9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

Varios

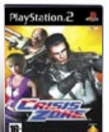
Este mes recomendamos...

(N) **1. EyeToy Play 2**
■ La cámara Eye Toy sigue dando que hablar.

(N) **2. Sega Superstars**
■ Los clásicos de Sega, en versión Eye Toy.

(N) **3. SingStar Party**
■ 30 nuevas canciones para este karaoke.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Crisis Zone
Namco | 59,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

Dancing Stage Fever
Konami | 41,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla, alucinarás.

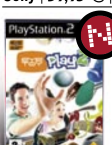
7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

DJ: Decks & FX
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

Esta completa mesa de mezclas virtual nos permite mezclar más de 50 temas de música Dance, que luego podemos grabar en la tarjeta de memoria.
7 **VALORACIÓN: Una buena mesa de mezclas para los que quieran hacer sus pinitos como DJ.**

EyeToy: Play + Cámara
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.
8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

EyeToy Play 2
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

La segunda generación de EyeToy nos trae 12 minijuegos más complejos y divertidos en los que el protagonista eres tú. Ideal para jugar en compañía.

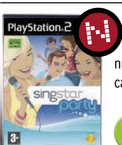
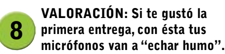
9 **VALORACIÓN: Más "madera" para el EyeToy. Si te gustó el primero, no te lo puedes perder.**

Sega Superstars + Cámara
Sega/Atari | 61,96 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

Doce divertidísimos e imaginativos minijuegos para la cámara EyeToy con el sabor de los mejores clásicos de Sega: *Sonic*, *Virtua Fighter*, *Space Channel 5*...
9 **VALORACIÓN: Por originalidad y diversión, uno de los mejores juegos que hay para EyeToy.**

SingStar + 2 micrófonos
Sony | 56,94 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años

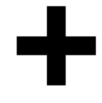
30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.
9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones, fans de la música y cantantes en potencia.**

SingStar Party + 2 micrófonos
Sony | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años

La segunda entrega de este divertido karaoke esconde nuevos retos para nuestros micrófonos. La selección de canciones es comercial y "muy española".

8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, con ésta tus micrófonos van a "echar humo".**

¡Ahórrate 5 euros!
en cada uno de estos juegos

Descuento





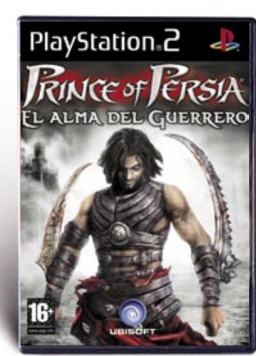




Star Wars: Battlefront



Grand Theft Auto San Andreas



Prince of Persia El Alma del Guerrero



Ratchet & Clank 3



Mortal Kombat: Deception



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de noventa tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO



- Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de diciembre de 2004.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAY2MANÍA	Código de barras
❍ Star Wars: Battlefront	59,95 €	54,95 €	
❍ GTA San Andreas	64,95 €	59,95 €	
❍ Prince of Persia 2	59,95 €	54,95 €	
❍ Ratchet & Clank 3	59,95 €	54,95 €	
❍ Mortal Kombat: Deception	59,95 €	54,95 €	



Forma de pago ❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4 €, Baleares 5 €, Portugal 8 €)

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

CONFLICT VIETNAM

• **Activar el modo Trucos:** En el menú principal, pulsa L1, R1, ■, ▲, ●, ▲, ■, ●.



DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

• **Puntos de recompensa:**
Ve al menú de trucos dentro de "Extras" e introduce estos códigos:
- 100 puntos: GETSTUFF
- 100 puntos: DUCKETS
- 100 puntos: CROOKLYN
- 100 puntos: THESOURCE
- 100 puntos: NEWJACK

• **Desbloquear canciones:**
En el mismo menú de trucos, introduce estos códigos:
- Bust (Outkast): BIGBOI
- Chopshop (Baxter): CHOPPER
- Comp (Comp): CHOCOCITY
- Dragon House (Chiang): AKIRA
- Get it Now (Bless): PLATINUMB
- Afterhours (Nyne): LOYALTY
- Koto (Chiang): GHOSTSHELL
- Lil' Bro (Ricbyobyche): GONBETRUBL
- Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
- Move (Public Enemy): RESPECT
- Original Gangster (Ice T): POWER
- Sieze the day (Bless): SIEZE
- Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
- Anything Goes (CNN): MILITAIN
- Walk with Me (Joe Budden): PUMP
- Poppa Large (Ultramagnetic MCs): ULTRAMAG

[C]

CATWOMAN

• **Más imágenes de "Galería":**
Ve a Opciones, luego a Cómics e introduce el código 1940 en la pantalla de la caja fuertes.

[D]

DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido.

• **Todos los vehículos:**
L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.

• **Todas las misiones:**
L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.

• **Todas las armas:**
R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2

• **Invencible (no funciona en el modo Historia):**
■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.

[E]

EL REY ESCORPIÓN

Para activar estos trucos, en el menú de pausa pulsa estas secuencias:

• **Modo Cabezón:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, R2 .

• **Activar todos los bonus:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, R2.

• **Salud al máximo y armas:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.

• **Enemigos enanos:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■

• **Minotauro:**
Tienes que tener seleccionada un arma que se use con de una sola mano:
↑, ↓, ←, →, ←, →, →, →.

[F]

FIGHT NIGHT 2004

Pulsa los códigos en el menú principal:

• **Todos los escenarios:**
←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.

• **Luchadores enanos:**
En el menú principal ilumina "Jugar ahora" y pulsa: ←, →, ←, →, ←.

• **Cabezones:**
←, →, ←, →, ←, →, ←.

FORMULA ONE 2004

• **Desbloquear coches:**
- Jordan 191: termina el modo Arcade en primer lugar.
- Lotus 72E: gana el Campeonato de Simulación.
- Williams FW14B: gana una carrera en el modo Arcade.

FUTURE TACTICS

• **Saltar de nivel:**
En la pantalla "Modo Historia" pulsa: L1, ■, R1, R1, R2, ■, L1, R1, R2.

• **Cabezas grandes:**
Durante el juego pulsa: ↑, ←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←.

• **Modo Disco:**
L1, ←, L1, ←, R1, →, R1, →.

[G]

GRADIUS V

Puedes usar un truco por cada nivel completado. No funcionan en el modo "Score Attack".

• **Poder de disparo doble:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L2, R2.**

• **Añadir poder de láser:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1, R1.**

[I]

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

• **Invencible:**
En la pantalla que indica "Pulsa Start", mantén apretados **L1 + R1** y luego pulsa sin soltarlos: ↑, ↑, ↓, ↑, ✖, ■, ✖, ●, ↑, ↓, ▲, **Start.**

[L]

LA GRAN EVASIÓN

Pulsa en el menú principal:

• **Seleccionar nivel:**
■, L2, ■, R2, ●, R1, ●, L1, L2, R2, ●, ■.

• **Munición infinita:**
■, ●, L2, R1, R2, L1, ●, ■, L1, R1, L1, R1.

LAS TORTUGAS NINJA

• **Poder de ataque doble:**
Introduce los códigos y mantén presionado **L1** o **R1** cuando elijas al personaje:
- Para Donatello: DRLDS.
- Para Leonardo: LMLSD.
- Para Michaelangelo: SMRDL.
- Para Raphael: RDSRL.
- Para Leonardo: MRLLM.

• **Efecto Power Up doble:**
Los personajes se iluminan en rojo:
- Donatello: DMDRS.
- Leonardo: LSLSR.
- Michaelangelo: MMSLR.
- Raphael: SLDSM o MSLLR.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado.
Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.

• **Activar trucos:**
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa: **R2, L1, R1, L2,** ←, ●. Fuera de la casa aparecerá un gnomo: significa que puedes meter más trucos.

• **Todos los objetos:**
Pulsa **L2, R2,** ↑, ▲, **L3.**

• **Rellenar motivos de tu Sim:**
Pulsa **L2, R1,** ←, ●, ↑. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.

• **Más dinero:**
Pulsa **L1, R2,** →, ■, **L3.** Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Conseguirás 10000 simoleones.

• **Todas las opciones sociales:**
L1, R1, ↓, ✖, **L3, R3.**



[M]

MANAGER DE LIGA 2004

• **Truco maestro:**
Introduce la palabra LMA2004A en la sección "Introduce tu nombre" cuando empieces una partida. Después, ve a "Códigos Bonus" dentro de "Opciones" y podrás activar o desactivar este truco que ofrece un montón de extras.

MANHUNT

• **Trucos salvajes:**
Consigue 3 estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño. Como extra, consigue un rango de 5 estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina ambos códigos para conseguir el truco. Introduce los códigos en el menú principal.

• **Regeneración:**
R2, →, ●, **R2, L2,** ↓, ●, ←.

• **Equipación completa:**
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.

• **Superpuñetazo:**
L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, **R1.**

• **Correr siempre:**
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.

• **Silencioso:**
R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.

• **Invisible:** ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.

• **Cazadores con voces de helio:**
R1, R1, ▲, ●, ■, **L2, L1,** ↓.

• **Piel de mono:**
■, ■, **R2,** ↓, ▲, ■, ●, ↓.

• **Piel de cerdito:**
↑, ↓, ←, ←, **R1, R2, L1, L1.**

• **Piel de conejo:**
←, **R1, R1,** ▲, **R1, R1,** ■, **L1.**

MAX PAYNE 2

• **Niveles y modos de juego:**
Durante el juego, introduce:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Comienza una partida nueva.

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

• **Abrir todos los niveles:**
Selecciona "Profiles" en el menú principal, ilumina el de Jasmine Curry y pulsa **L1+R1+** ▲ + ●.

[N]

NBA BALLERS

Introduce cualquiera de estos passwords en la pantalla "Phrase-ology":

JUGADORES:
- zo: Alonzo Mourning.
- rising sun: Amare Stoudamire.
- Stylin & Profilin: Baron Davis.
- 24 seconds: Chris Webber.
- clyde the glide: Clyde Drexler.
- in the paint: Dikembe Mutumbo.
- dunk fest: Dominique Wilkins.
- court vision: John Stockton.
- one on one: Julius Erving.
- special delivery: Karl Malone.
- holla back: Kevin McHale.
- Hoosier: Larry Bird.
- Spree: Latrell Sprewell.
- king james: Lebron James.
- laker legends: Magic Johnson.
- playmaker: Scottie Pippen.
- hair canada: Steve Nash.
- make it take it: Tim Duncan.
- center of attention: Yao Ming
- wilt the stilt: Wilt Chamberlain.
- prep school: Yao Ming graduado.

EXTRAS:
- diesel rules the paint: uniforme alternativo de Shaq.
- juice house: película especial 1.
- nba showtime: película especial 2.
- dub deuce: zapatillas especiales 1.
- nba ballers true playa: desbloquear a todos los jugadores.
- euro crib: la casa de Kobe Bryant.
- nice yacht: yate de Scottie Pippen.
- nba Ballers Rules: película secreta 3.
- lost ya shoes: zapatillas secretas 3.

NBA LIVE 2004

Ve a la opción "My NBA Live" y elige "NBA Codes". Introduce uno de estos:

• **Toda la ropa NBA:** ERT9976KJ3.
• **Todas las zapatillas:** POUY98GY5.
• **La equipación:** YREY5625WQ.
• **Puntos de tiendas:** 87843H5F9P.

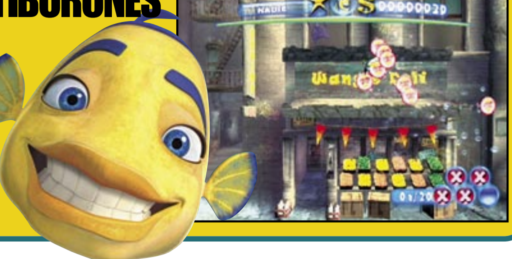
NFL STREET

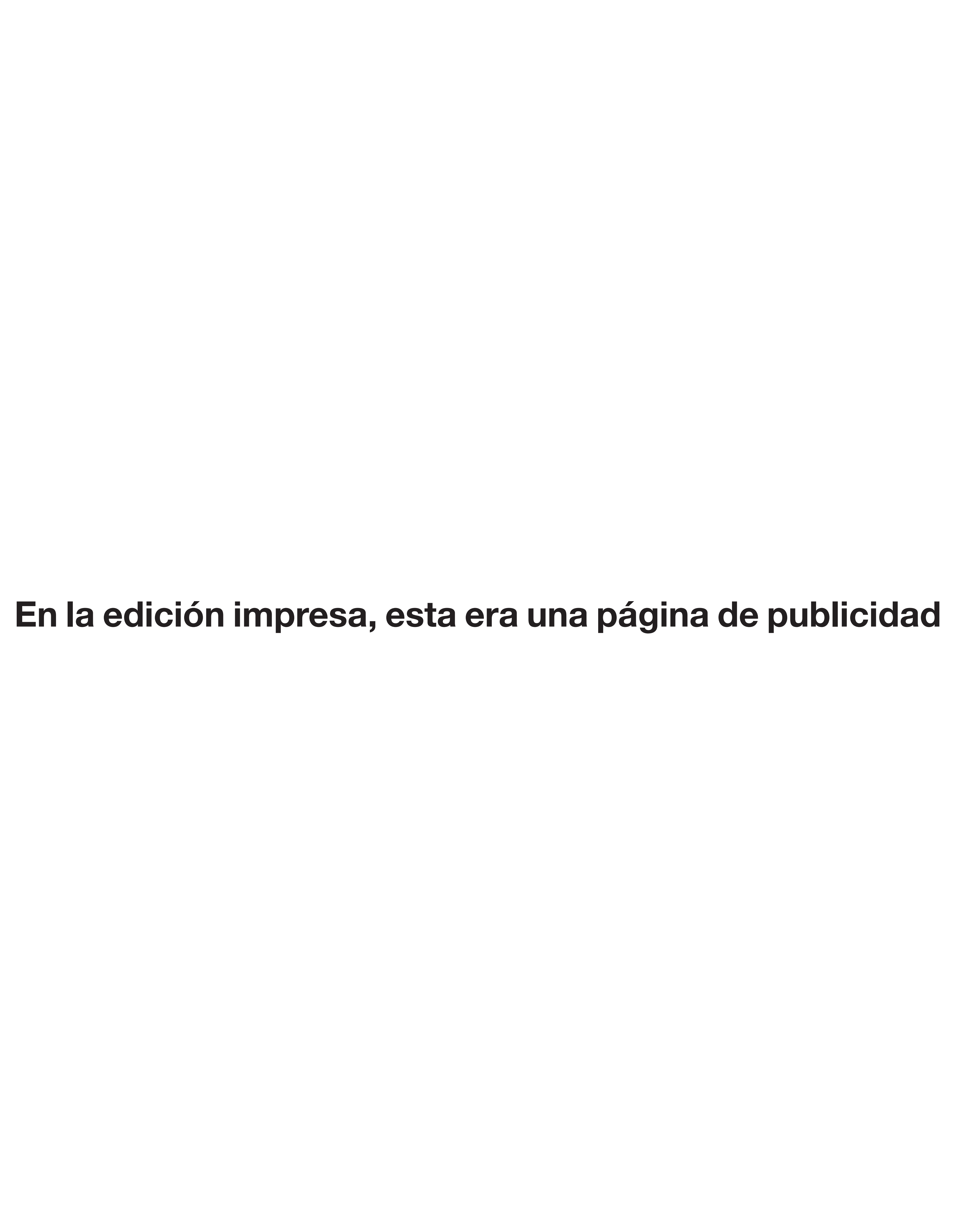
Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador:

• **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
• **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.

EL ESPANTATIBURONES

• **Sustituir todas las perlas con monedas del rey Pez:**
En cualquier nivel donde puedas obtener perlas, pulsa Select para mostrar la guía de controles, mantén L1 y pulsa: ●, ✖, ●, ●, ●, ✖, ●, ●.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

Una puerta se resiste en Onimusha 3

Hola playmaniacos. Mi nombre es Jorge y soy de Chile. Estoy jugando *Onimusha 3* y no sé cómo pasar la puerta que está al subir las escaleras en espiral, en el Arco del Triunfo. ¿Podéis decirme qué tengo que hacer? Muchas gracias.

✉ Jorge Rivera (e-mail)

Pues para abrir la puerta necesitas (fíjate tú) una llave. Vuelve a la zona donde viste una escena de vídeo en la que luchaban unos soldados franceses (incluida una chica llamada Michelle), y entra por la puerta azul a la derecha. Acaba con un par de Zaghats y recoge del suelo la llave de la exposición, que es la que buscas.

La batalla final contra el Dr. Octopus en Spider-Man 2

Saludos playmaniacos, estoy en el tercer enfrentamiento contra el Dr. Octopus. No me lo puedo pasar ya que tengo que pegar sus tentáculos al suelo pero es muy difícil. Tengo que esquivar sus ataques y después lanzar la telaraña pero no me da tiempo. ¿Me dáis un consejo? ¡¡¡Gracias!!!

✉ José Alejandro Campoy (e-mail)

Pues tienes toda la razón, intentar derrotar al Doctor Octopus paralizando sus tentáculos con telaraña resulta casi imposible en el enfrentamiento final con el villano. Lo mejor que puedes hacer es esquivar con tu sentido arácnido los dos primeros ataques que te lance, y después saltar contra él y golpearle como loco. Si puedes conectar un gancho (L2+■) y golpearle en el aire, mejor que mejor. Si sigues esta técnica, inevitablemente alguna vez te agarrará y golpeará, pero llevas las de ganar y él caerá antes que tú.

El misterio de Project Zero

Hola Play2manía. Iré al grano. Resulta que tengo el *Project Zero* y un problema muy grande. Una vez estaba en la segunda noche y la ciega me quitó toda la vida pero.... ¡¡¡MIKO NO MURIÓ!!! La vida se le rellenó completamente, y eso que no tenía medicinas de hierbas y agua sagrada. Otra vez me pasó lo mismo cuando tenía varias medicinas de hierbas y aguas sagradas, pero con un enemigo distinto. ¿He activado algún truco nuevo del juego? Muchas gracias por sacarme de la duda.

✉ Romina Olivares (e-mail)

Pues no, Romina, lo que te pasa no es ni un fallo del juego ni un truco. Simplemente, llevabas entre los objetos unas piedras azules que hay distribuidas por el mapeado. Sólo puedes llevar una cada vez, y si te matan cuando tienes una en tu poder, tu barra de vida se rellena automáticamente. Misterio resulto.

Contra Ixion en Final Fantasy X-2

Hola playmanicos. Estoy jugando al *Final Fantasy X-2*, y os escribo porque lo estoy pasando fatal en un enfrentamiento en el tercer capítulo contra un ser llamado Ixion. ¿Podéis darme algún consejo para acabar con él? Muchas gracias.

✉ Ricardo Espinosa (Madrid)

Este Eón ataca con Electro, así que debes prepararte de la siguiente manera: equipas las Losa de Atuendo y los accesorios que habiliten las magias Aqua, o simplemente utiliza a las magas negras. De esta manera, el combate no debe ser complicado comparado con otros que has superado ya. Si tienes problemas con sus ataques, siempre puedes utilizar la Vestisfera Maga Blanca para curarte. A lo mejor lo que pasa es que tienes a los personajes poco entrenados, así que quizá te vengan bien unos cuantos combates más para subir niveles.

Reconstruyendo Veniccio en Dark Chronicle

¡Hola a todos! Me he comprado el *Dark Chronicle* y es una pasada. He llegado a Veniccio y no puedo quitarle al dragón marino el aparato que lleva en la cabeza. Me falta una foto de una flor para poder avanzar. ¿Cuál es? Muchas gracias.

✉ Jordi Llorents Trillas (Barcelona)

Lo primero que debes hacer es convencer a Claire y a Donny para que viajen contigo. Si no tienes la Moneda Negra y la Moneda Indestructible, viaja en primer lugar al futuro de Sindain para comprarlas. Después avanza hasta llegart al piso del bosque de Sindain en el que luchaste con ella. Saca una foto de la flor Lafrescia y no la guardes ni en el álbum ni en la lista de ideas. Viaja hasta Palm Brinks y visita a Donny en las alcantarillas. Dale las monedas y avanza hasta la casa de Claire. Enséñale la foto del tallo de Lafrescia y se unirá al grupo. Ahora ya puedes volver a Veniccio y seguir reconstruyendo el pueblo. Aún te faltan unos cuantos pasos para poder ayudar al dragón, pero a grandes rasgos lo que debes hacer es reconstruir un acuario, meter un pez y darle de comer "Gusano Eléctrico". Este pez debes hacérselo tragar al Dragón cuando te ataque.

- **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
- **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
- **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
- **NN6789:**All-Star NFC North.
- **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
- **NW9378:**All-Star NFC West.

[P]

PSI OPS

En el menú principal, ilumina la opción "Contenido Extra" y pulsa **R1** para sacar el teclado. Después introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

- **Todos los poderes:** 537893.
- **Super PSI:** 456456.
- **A prueba de balas:** 548975.
- **Munición infinita:** 978945.
- **Sin cabeza:** 987978.
- **Misiones extra:**

Up And Over: 020615.
Pitfall: 05120926.
TK Alley: 090702.
Gear Gauntlet: 154684.
Bottomless Pit: 154897.
Tip The Idol: 428584.
Gnomotron: 456878.
Psi Pool: 565485.
Bouncy Bouncy: 568789.
Aura Pool: 659785.
Panic Room: 76635766.
Gasoline: 9442662.
Stop Lights: 945678.

- **Modos de juego:**

Modo Arcade: 05051979.
Modo Cooperativo: 07041979.
Modo Oscuro: 465486.
Modo Supervivencia: 7734206.

[S]

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

- **Munición infinita:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa:
↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, **L1**, **R1**.
- **Todas los niveles de acción:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa:
↑, ↓, ←, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.
- **Cabezas grandes:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa: →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.

SHELLSHOC K: NAM ´67

Introduce cualquiera de estos códigos en la pantalla del título:

↑, ↓, ←, →, ●, ■, ↑, ↓, ←, →, ●, ■: añadir al menú de pausa la opción "añadir arma".

↑, R2, ●, ←, ▲, ■, L2, L1, ●, R1: modo "viaje de ácido".

R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1: modo Dios.

R2, R1, ▲, L2, L1, ↑, R2, R1, ▲, L2, L1, ↑: munición infinita.

L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2: todas las misiones e imágenes.

SHREK 2

- **Desbloquear juego Bonus:**
Entra en el primer nivel y pulsa Start. Ve al álbum e introduce este código:
←, ↑, ✖, ●,←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●.
Sal de la página y del nivel en el que estés, elige OK y ve al Bonus.
- **Todos los niveles:**
Entra en el primer nivel y pulsa Start. Ve al álbum y pulsa: ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.Oirás una frase de confirmación. Sal del nivel y en el menú principal tendrás la opción para seleccionar el que quieras.

GTA SAN ANDREAS

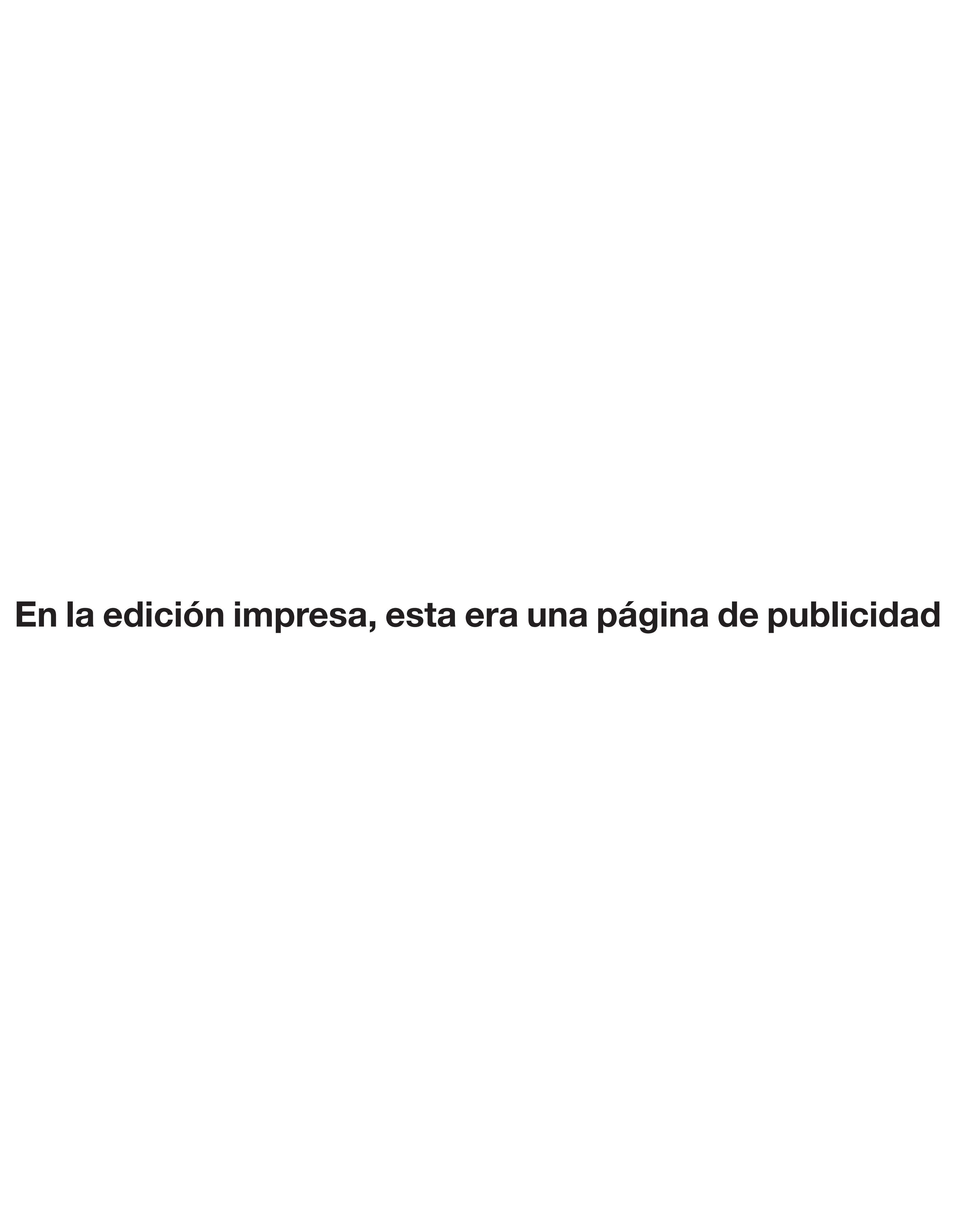




Introduce todos estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos. Si lo haces bien te lo indicarán en pantalla con un mensaje.

- **Conseguir 250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje de una vez:**
R1, R2, L1 , ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Tráfico agresivo:**
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- **Coches negros:**
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- **Los coches flotan en el agua y se pueden conducir:**
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
- **Suicidarse:**
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
- **Hacer que todos los coches salten por los aires:**
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Acelerar el tiempo:**
●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Coches más rápidos:**
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- **Coches voladores:**
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
- **Bajar el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Los peatones te atacan (no puede desactivarse):**
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
- **Los peatones se desmandan (no puede desactivarse):**
↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
- **Los peatones van armados:**
R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
- **Conducción perfecta:**
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- **Coches rosas:**
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- **Siempre lloviendo:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
- **Cielo nublado:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
- **Siempre hace sol:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
- **Aumentar el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
- **Aumentar respeto:**
R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
- **Juego más lento:**
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Conseguir un coche Hotring Racer #101:**
R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- **Conseguir un tanque:**
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Coche elástico:**
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Coche Bloodring Banger:**
- **Coche de golf:**
●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- **Coche Hotring Racer:**
R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
- **Conseguir una ranchera:**
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Coche Hotring Romero:**
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- **Camión de la basura:**
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Desbloquear conjunto de armas 1 (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes, cócteles Molotov, spray, puño americano):**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Desbloquear conjunto de armas 2 (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador, lanzallamas, granadas, extintor de incendios):**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- **Desbloquear conjunto de armas 3 (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate, M4, Bazooka, explosivo plástico):**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Jugar al baloncesto:**
En tu vecindario, busca a la izquierda de la casa de Sweet una cancha de baloncesto y entra en ella. Coge la pelota y sigue las instrucciones que te darán para echarte unas canastas.
- **Dinero fácil limpiando el vecindario:**
Cada vez que "despaches" a un vendedor de drogas recibirás 2000 dólares. Los reconocerás porque visten chaqueta negra o sudadera blanca con capucha y están esperando en la calle a que la gente se pare a hablar con ellos.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

☐ Contra Yunalesca en Final Fantasy X

Hola playmaniacos. He conseguido llegar hasta la batalla contra Yunalesca en *Final Fantasy X*, pero no logro vencer a su tercera transformación. ¿Qué hago? Gracias, sois los mejores.

✉ Manuel Ignacio Fernández (Sevilla)

Lo primero, es reservar los ataques turbo hasta esta parte del combate. La tercera transformación usa el ataque Verdugo, que directamente se carga a todos los personajes excepto a los que están en estado zombi, así que ni se te ocurra quitárselo. Si Yunalesca usa Revitalia para atacar a un personaje zombi, utiliza Antimagia de Yuna para romper el hechizo. Usa los ataques turbo de los eones y de Yuna. Especialmente dañino es el Megafulgor de Bahamut. Alterna personajes vivos con los que estén en estado zombi, y usa a Yuna para curar a los personajes vivos. Acabarás ganando, ya lo véras.

☐ Alicia ha desaparecido en Kingdom Hearts

¿Qué hay, chicos? Veréis, estoy atascada en el *Kingdom Hearts*, concretamente en el País de las Maravillas. Tras haber superado todas las pruebas necesarias, Alicia ha desaparecido. ¿Dónde puedo encontrarla? Un saludo.

✉ Emma Cervera (Valencia)

No te preocupes por Alicia, porque no vas a poder encontrarla. Date un garbeo por el País de las Maravillas y podrás descubrir muchos secretos, pero el desarrollo de la aventura continúa en el Coliseo del Olimpo. Monta en la Nave Gumi desde los Círculos de Luz para llegar a él. Ah, y no te preocupes, que ya tendrás tiempo para volver al País de las Maravillas con más habilidades y descubrir nuevos secretos.

☐ Trucos para Driv3r

Hola Play2Manía. Es la segunda vez que os escribo, y me gustará que me solucionaras un problema con un juego. En el *Driv3r* me falta un truco, ya que tengo cinco y queda espacio para uno más. ¿Cuál es? Gracias y saludos.

✉ Anónimo (Puertollano, Ciudad Real)

Aquí tienes los seis trucos, y así no hay lugar a dudas:

Todas las armas: R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2
Inmunidad: ●, ●, L1, L2, R2, R2. ■.
Invencibilidad (con funciona en el modo Historia): ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2
Munición ilimitada: R1, R2, R1, R2, ■, ●, ■
Desbloquea todas las misiones: L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●
Desbloquea todos los vehículos: L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●

☐ Visita a la Estatua de la Libertad en Spider-Man 2

Hola play2maniacos. Tengo el juego *Spider-Man 2* y me he quedado atascado en la parte en la que el supervillano Misterio se apodera de la Estatua de la Libertad. Llego hasta la isla de la Estatua, pero allí no sé lo que tengo que hacer (creo que destruir los orbes, pero no sé cómo).

✉ Jesús López Arena (Jérez de la Frontera, Cádiz)

Éste es sin duda uno de los puntos más difíciles del juego, pero si ya consigues llegar a Liberty Island, lo que te queda es cuestión de perseverancia. Salta, agárrate a uno de los OVNIS que rodean la estatua y balancéate con la máxima potencia para salir disparado hacia arriba. En el aire, pulsa como loco el botón de agarrarte con la telaraña y, si tienes suerte, te colgarás de uno de los brazos que sujetan los orbes. Si no lo consigues, intenta caer sobre el campo de fuerza esférico y, desde él, salta para agarrarte a los brazos. Una vez estés columpiándote entre los brazos de los orbes, lo que tienes que hacer es balancearte entre ellos, soltarte con bastante potencia y, cuando veas un orbe, pulsar como loco el botón de puñetazo. Con que estés a media distancia, Spider-Man corregirá su posición y se lanzara hasta el orbe destruyéndolo. Dispara inmediatamente otra red a los brazos, y sigue esta técnica para ir destruyendo los ocho orbes. Cuando lo consigas, tienes que golpear el gran cerebro que hay en la plataforma central (cuidado con las cuchillas). Si te caes en medio del proceso, paciencia y a intentarlo otra vez.

SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO

• **Acelerar tiempo:**
Pulsa Start y pulsa: ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←. Después, esta opción estará disponible cuando pulses Select.

SOCOM II (ONLINE)

• **Visión nocturna en tercera persona:**
Mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación. Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑.

SPIDER-MAN 2

• **Superar el modo principal:**
Este código sólo puede introducirse si tienes una Tarjeta de Memoria puesta en la consola que no tenga partidas anteriores del juego grabadas en ella. Introduce la palabra HCRAYERT como si fuera tu nombre cuando te lo piden al principio. De esta forma tendrás el 40% del juego superado, es decir, el modo principal justo hasta haber derrotado al Doctor Octopus. Y por si fuera poco, tendrás también desbloqueados varios aumentos de habilidad, 21.000 Puntos de Héroe y algunos minijuegos abiertos, como "Exterminador de Alienígenas", "Cazador Mayor", "Domador de Tentáculos" o "Absorbedor de Shocks".

SPY HUNTER 2

• **Todas las misiones y armas:**
En el menú principal, pulsa: **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, **R1**, **L2**, **R2**, **L1**.
• **Invencible:**
Pausa el juego y pulsa: **L1**, **L1**, **L1**, **R2**, **L1**, **R1**, **R1**, **L1**, **R2**.

STAR WARS BATTLEFRONT

• **Todos los planetas:**
Ve a Campañas Históricas en el modo de un jugador. Selecciona la Era en la que quieras jugar y pasarás a la pantalla de selección de Planetas. Pulsa ■, ●, ■, ●.

[T]

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Introduce estos códigos durante la película de Créditos:
• **Modo invencible:**
● + R2 + R1.

• **Actualizaciones:**
● + ▲ + L1.
• **Desbloquear niveles:**
● + R2 + ▲.

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:
• **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
• **Todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.

THE SUFFERING

Durante el juego, mantén presionados **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos vuelve a introducirlos):
• **Modo Ácido:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
• **Fotos familiares:**
↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
• **Magia direccionada:**
←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
• **Fotos familiares sangrientas:**
←, →, ←, →, ←, →, R2.
• **Llenar la salud al máximo:**
↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
• **Armas y objetos:**
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
• **Conseguir la Gonzo Gun:**
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
• **Subir el nivel "maligno" de Torque:** ←, ←, ↓, ↑.
• **Subir el nivel "bueno" de Torque:** ↑, ↑, →, ↑.
• **Recargar munición de las armas:**
←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
• **Botella de Xombium llena:**
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.

TENCHU 3

• **Salud hasta 100:**
Pausa el juego y pulsa:
↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.
• **Todos los ítems en la tienda:**
En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R1 + L1** y pulsa:
↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.
• **Desbloquear nivel Bonus:**
En la pantalla del título, pulsa:
L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←.
• **La cara "B" de la BSO:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **R2 + L1** y pulsa:
↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.
• **El auténtico Rikimaru:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **R1 + L1**, y pulsa:
←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.

• **Incrementar la cantidad de cada objeto que tienes por 10:**
En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R2 + L2** y pulsa:
■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
• **Todos los personajes:**
Para desbloquear en el modo Multijugador a personajes como Tesshu, en la pantalla del título pulsa **L1**, R2, **L2**, **R1**, →, ←, **L3**, **R3**.
• **Todas las misiones:**
En la pantalla de selección de misión, pulsa **R3**, **L3**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**.

TIGER WOODS 2005

Este password se introduce en el menú de passwords del juego.
• **Todos los golfistas y campos:**
THEGIANTOYSTER

TRANSFORMERS

• **Códigos para los Autobots:**
Introduce estos códigos en el cuartel general de los Autobots:
- Powerlink infinito:
↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.
- Super rayo tractor:
L2, L2, ■, ●, ■, R1, R1, R2.
- Modo Turbo:
L1, R2, R2, ■, ■, ■, ■, L1.
- Desbloquear todos los minicons:
L1, L2, ●, ●, ■, ●, L2, L1.

• **Invencible:**
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, ●, R1, R2, L1, L1, L2.
• **Un disparo es suficiente:**
Pausa el juego y pulsa:
■, ●, ■, ●, L1, L1, L2, L1.
• **Todos los extras:**
Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código:
■, ■, ●, ■, ■, ●, L1, L2.

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:
• **Subidas de nivel de conducción:** ←, →, ←, →, ✖.
• **Movimientos de pelea:**
↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
• **Localización:** ✖, ✖, ■, ▲.

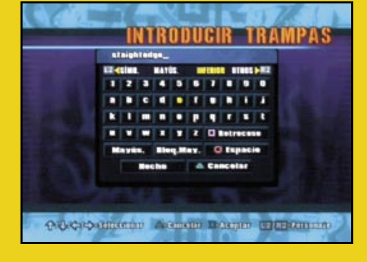


X-MEN LEGENDS

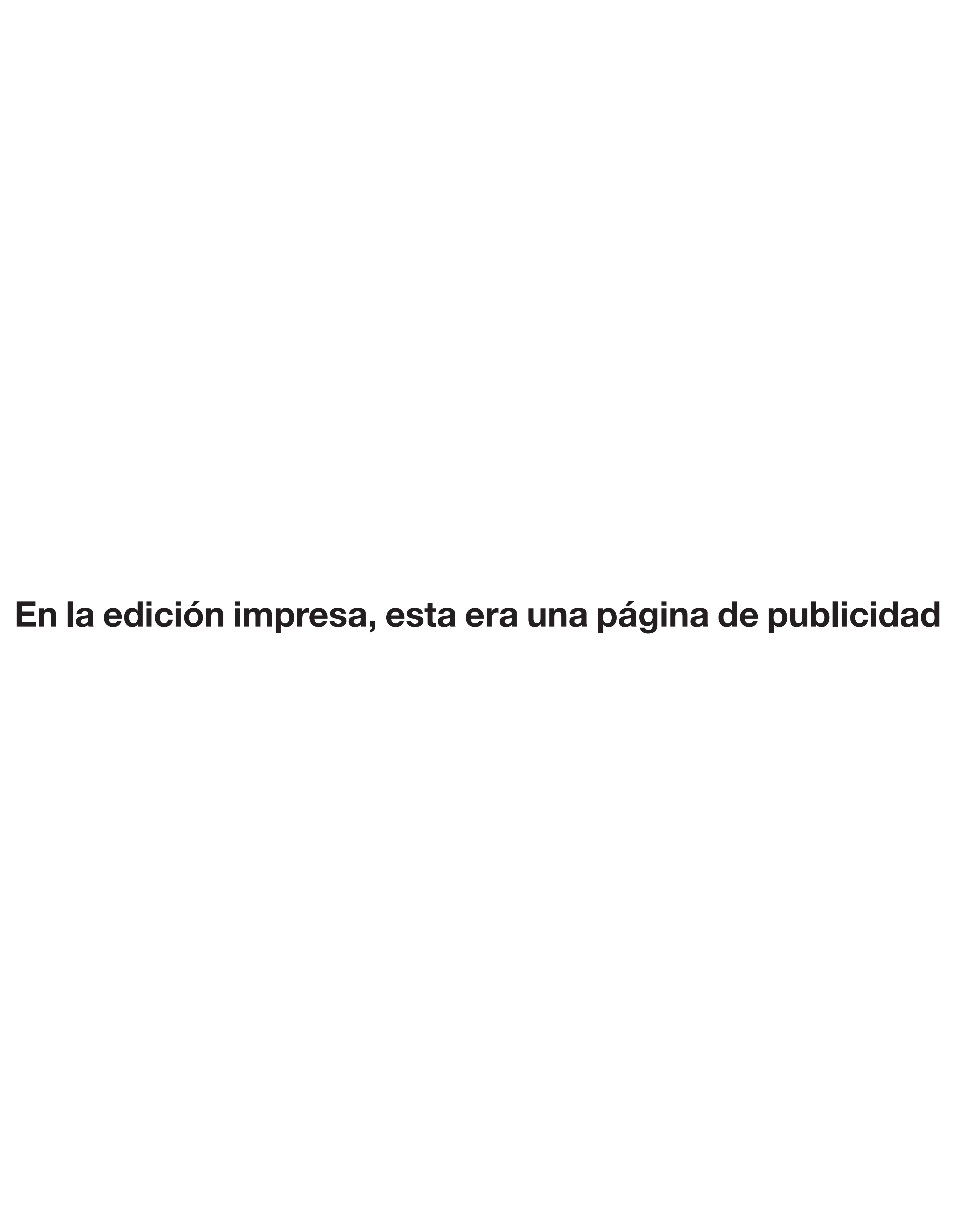
• **Desbloquear los trajes de la serie "Xtreme X-Men":**
En el menú principal, introduce este código:
↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, Start.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2





• **Cameo del "Star Wars Kid":**
En el nivel de Boston, atraviesa la ventana del edificio uno o dos a la izquierda del edificio donde está escondido Ben Franklin. De esta forma, accederás a una habitación con una tele en la pared. Quédate frente a ella y el "Star Wars Kid" se levantará del sofá y te empezará a dar la murga. Pulsa ● y te enseñará sus habilidades.
• **Códigos:**
Introduce estos códigos en el menú de trucos:
Straightedge: balanceo infinito.
Oldskool: desbloqueas a Natas Kaarribaas.
Sellout: desbloqueas a Nigel Beaverhousen.
4-wheeler: desbloqueas a Paulie.
• **Personajes desbloqueables:**
Ben Franklin: dentro del edificio con dos estatuas de Boston, en el modo Historia.
Bull Fighter: rompe la jaula del toro en Barcelona.
Graffiti Tagger: sube por la fachada del edificio amarillo en Berlín.
Jesse James: completa el modo Clásico en dificultad Sick.
Jester: descubre su escondrijo en Nueva Orleans en el modo Historia.
Phil Margera: completa el modo Historia en dificultad Fácil.
Tony Hawk original: completa el modo Clásico en dificultad Normal.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



SEGUNDA PARTE

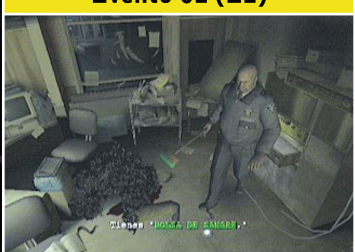
SEGUIMOS ATRAPADOS EN RACOON CITY, UNA CIUDAD INFESTADA DE ZOMBIES Y DE MONSTRUOS PARA LOS QUE AÚN NO EXISTE NOMBRE... NO TE PREOCUPES, VAMOS A SEGUIR CONTÁNDOTE CÓMO SALIR CON VIDA DE ALLÍ, ASÍ QUE SIGUE LEYENDO...

ESCENARIO 3: LA COLMENA

TABLA DE PERSONAJES Y ÓRDENES

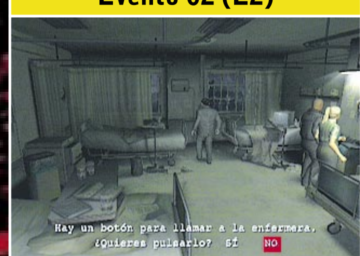
PERSONAJE	L2 + ←, Hablar con	L2 + ↑, Hablar con
Kevin	George	Jim
Mark	Cindy	George
Jim	George	Cindy
George	Jim	Cindy
David	Cindy	Jim
Alyssa	George	Cindy
Yoko	Jim	Cindy
Cindy	Jim	George

Evento 01 (E1)



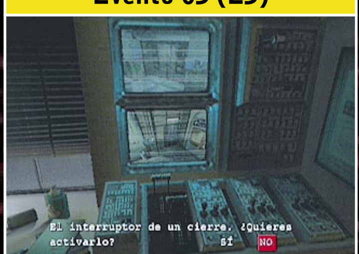
Usa una bolsa de sangre para entretener al hombre-sanguijuela.

Evento 02 (E2)

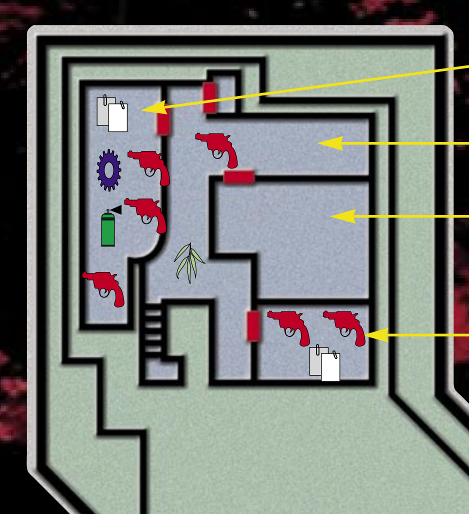


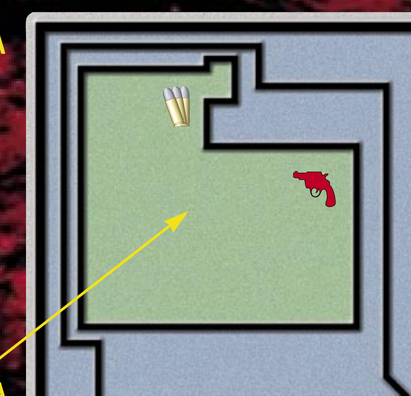
Pulsa el botón de enfermería en las habitaciones 301, 302 y 202.

Evento 03 (E3)



Pulsa el botón en la recepción de noche que acciona el cierre.





Hierba roja · Hierba azul · Hierba verde · Spray · Punto salvado · Armas


Objeto importante · Partes de armas


Antivirus · Munición · Documento

DESARROLLO

PLANTA 3ª -En la **habitación 301**, tras **hablar con el médico**, sal al pasillo de la tercera planta **(E2)**. Entra en la enfermería para hacerte con el **mapa del hospital** y un **documento** importante **(E14, E16)**. Sal al pasillo, entra en la **habitación 302** y coge el **documento** que hay sobre la cama; en cuanto cojas la **pistola** que hay en el armario aparecerá el hombre-sanguijuela.

SOBRE EL HOMBRE-SANGUIJUELA: A lo largo de todo el nivel te toparás con el hombre-sanguijuela. Como pronto apreciarás, no podrás acabar con él a base de balazos o palos. **Intenta esquivarlo y usa las bolsas de sangre** que te encuentres en los armarios del hospital para distraerlo durante varios segundos. **Evita por todos los medios que alguno de tus compañeros muera en manos de este peligroso enemigo**. Si no lo consigues verás como tarde o temprano tu compañero se convertirá en otro hombre-sanguijuela.



CONSEJOS

Reserva la munición de las armas más potentes para los enfrentamientos más peligrosos y no las desperdicies con simples zombies.

Escapa de la **habitación 302** (**E2, E15**) rápidamente y entra en la enfermería. **Habla con el doctor** y, tras ver como le ataca el hombre-sanguijuela, salta las cajas para coger de un cajón **2 bolsas de sangre (E1)**. Las sanguijuelas que te encuentres por el suelo podrás matarlas con un disparo o aplastándolas con un palo. Sal al pasillo y métete en el ascensor para acceder a la primera planta.

PLANTA 1ª - En la sala de médicos encontrarás unos cuantos **ítems** y un **documento**. Pasa al despacho don-

» de encontrarás una **nota** muy importante con una **clave (2345, 4105 ó 7001) (E5, E18)**. Regresa al ascensor y pulsa el botón 1ªB.

PLANTA 1ªB - Entra en la sala de control ascensor. No te entretengas ya que pronto aparecerá el hombre-sanguijuela. Encima de una mesa de controles hay tres sanguijuelas que podrás eliminar golpeándolas con una escoba o muleta. Debajo encontrarás una **nota** y también podrás introducir un **código** para hacer que el ascensor tenga acceso a la planta 2ªB. **Puede ser: 3555, 5315 ó 8211 (E6, E7, E12, E17)**. Entra en la sala de reposo para **guardar tus progresos** en la máquina de escribir.

PLANTA 2ª - Introdúcete en el ascensor y baja a la segunda planta. Atraviesa el pasillo y **cuélate en la habitación 202 (E2)**. Allí encontrarás varios **ítems**. Sal al pasillo y ve a la **sala de enfermeras (E19)**. No pierdas el tiempo y acércate a la cristalera para ver la **nota** que hay en las botellas (el ataque de las sanguijuelas es imposible de evitar) **(E8)**.

PLANTA 2ªB- Regresa al ascensor y ve a la planta 2ºB (recuerda que para acceder a esta planta **necesitas introducir el código en el ordenador**). Entra en el laboratorio para hacerte con un par de **documentos** y coger de un cajón **dos bolsas de sangre**. Nada más abrirlo aparecerá el hombre-sanguijuela, así que date



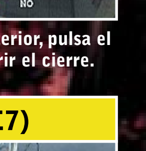
Antes de moverte, consulta el mapa para asegurarte que vas en la dirección correcta. Si quieres sobrevivir no puedes perder el tiempo.

prisa y entra en el **laboratorio climatizado**. Abre la puerta junto al control y pasa al **laboratorio (E20, E21)**. **Deja una bolsa de sangre en el suelo** cuando aparezca el monstruo y regresa al control situado al otro lado del espejo. Asegúrate que no haya ningún compañero tuyo en el laboratorio y **haz que suba la temperatura** para freír al hombre-sanguijuela. Baja la temperatura con los controles del laboratorio y observa al **científico** que había debajo de las sanguijuelas para obtener la **tar-**

Evento 04 (E4)



Una vez hecho el evento anterior, pulsa el botón del pasillo 1º para abrir el cierre.



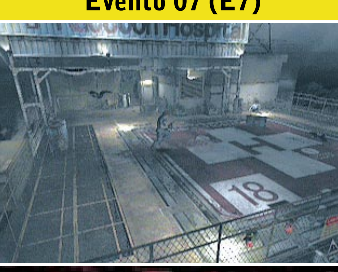
Evento 05 (E5)

Completado el evento 03, abre el cierre desde el vestíbulo.

Evento 06 (E6)

Introduce el código en el ordenador de la sala de control del ascensor.

Evento 07 (E7)



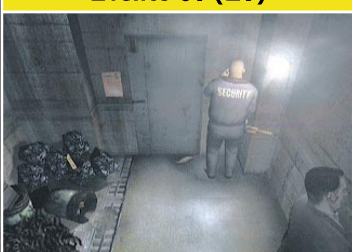
Introduce el código 0930 en el ordenador para que el ascensor alcance la azotea.

Evento 08 (E8)



Mira la cristalera en la sala de enfermeras para que las sanguijuelas te hieran.

Evento 09 (E9)

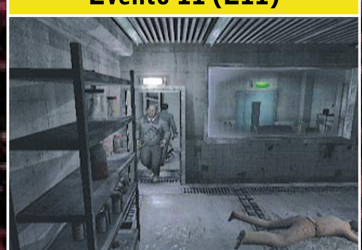


Abre la puerta del pasillo de la 1ª planta B con la tarjeta 1ºB.

Evento 10 (E10)

Abre la puerta del pasillo de la 2ª planta con la tarjeta 2ºB.

Evento 11 (E11)

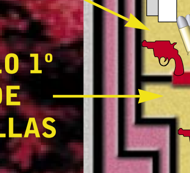


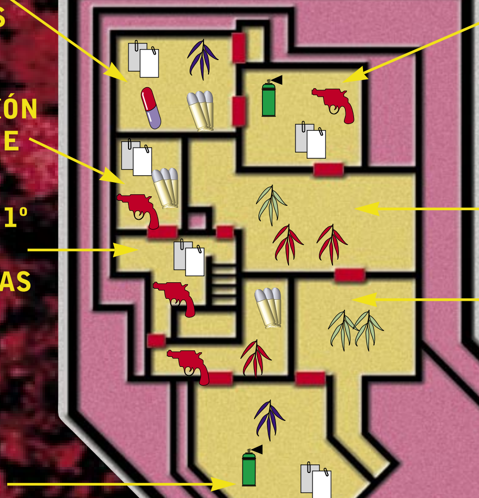
Elimina al hombre-sanguijuela en el laboratorio climatizado.

Evento 12 (E12)



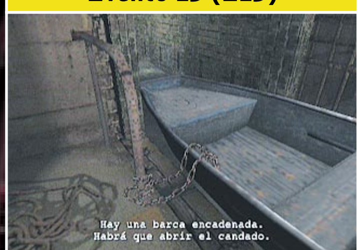
Obtén el arma del policía en la azotea (sólo Kevin y Cindy).





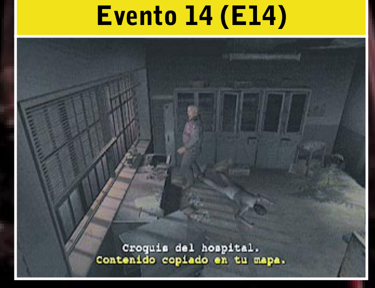


Evento 13 (E13)



Usa la llave del candado en la cadena de la balsa de la entrada al subterráneo.

Evento 14 (E14)



Coge el mapa del hospital en la enfermería o en el pasillo 1º.

Evento 15 (E15)

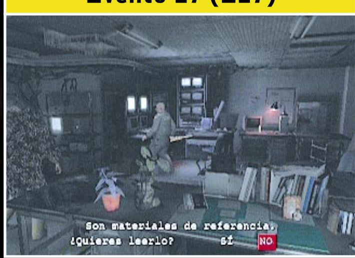


Obtén el "Diario de un Enfermero" en la habitación 302.

Evento 16 (E16)

Obtén "nota de reparaciones" en la enfermería.

Evento 17 (E17)



Obtén el documento "Manual de uso" en la sala de control del ascensor.

Evento 18 (E18)



Obtén el documento "Fragmento de Nota" en el despacho.

EVENTO 19 (E19)



Obtén el documento "Nota: Código Químico" en la sala de enfermeras.

Evento 20 (E20)



Obtén "diario del investigador" en el laboratorio.

Evento 21 (E21)



Obtén la nota "Documento de Investigación" en el laboratorio.

Evento 22 (E22)

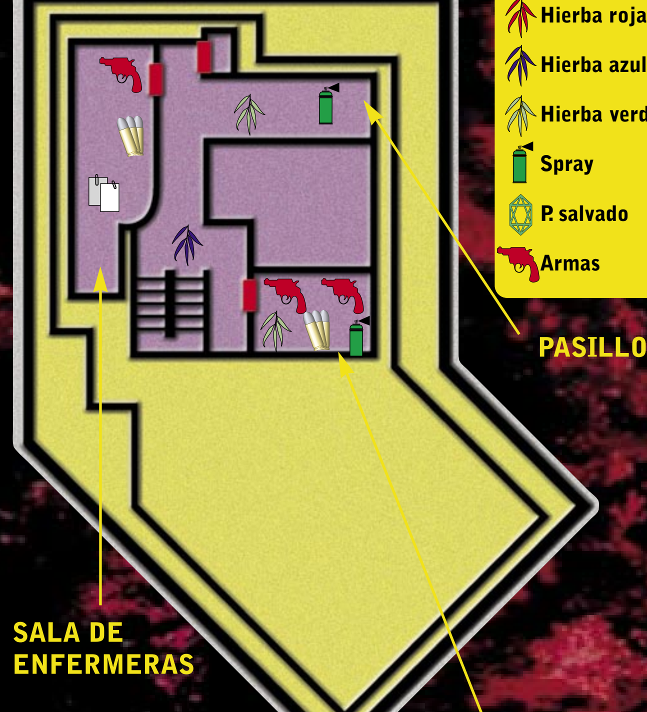


Obtén el documento "Nota sobre Tarjeta" en la entrada al subterráneo.

Evento 23 (E23)



Obtén el documento "Guía Vigilante" en la recepción de noche (sólo Mark).



jeta del nivel 2ºB (E11).
Sal al pasillo, lee la **nota** que hay al fondo y **usa la tarjeta en el lector (E10)** para desbloquear la puerta y acceder al pasillo subterráneo (E22). Allí hay una **balsa** donde podrás escapar de las instalaciones... pero está atada con una cadena.

PLANTA 1ª- Sube hasta la primera planta por las escaleras que hay en el pasillo de la segunda planta. Entra en la **recepción** de noche y **activa el interruptor**, tras coger el **fusil de 3 cañones**, para **levantar la persiana** que hay en pasillo de la 1ª planta **(E3, E4, E23)**.



Evita siempre que puedas atacar con armas blancas (cuchillos, palos, tuberías...) para mantenerte alejado de los mordiscos de los zombies.

Sal al pasillo y cruza la otra puerta. Atraviesa la sala de taquillas para llegar a la **sala de tratamiento,** donde encontrarás sobre un cadáver la **tarjeta de nivel 1**. Más adelante está la sala de tratamiento donde podrás **salvar tus progresos** y tomarte un respiro.

PLANTA 1ºB- Regresa a la planta 1ºB. Corre hasta el final del pasillo y pasa la tarjeta para dar al **pasillo sur** 1ºB **(E9)**. Atraviésalo matando a los zombies con el rifle de tres cañones »

» (sin desperdiciar mucha munición) para llegar a la **sala de vertidos**. Al fondo, tras cruzar el agua, verás otro **cadáver** más que tiene en su poder la **llave del candado** que bloquea la balsa en la que puedes escapar.

PLANTA 2ºB- Regresa hasta la balsa y usa la llave que acabas de coger para escapar **(E13)**. Cuando todo parece haber terminado tendrás que enfrentarte a una **sanguijuela gigante**. Todo tu armamento es inútil. **Debes hacer que te persiga a lo largo del túnel.** Para ello no te alejes demasiado del monstruo, aunque debes tener mucho **cuidado con el ácido** que lanzará, sus embestidas y su tentáculo que lanzará por debajo del agua. Para esquivar este último, **observa el agua** y cuando veas una zona que empieza a ondear aléjate rápidamente. A lo largo del pasillo encontrarás **tuberías y manivelas en el techo a las que tienes que disparar** cuando el monstruo esté cerca para herirlo. Con tres explosiones que le afecten será suficiente, aunque no te entretengas, ya que sólo **dispones de seis oportunidades para derrotarlo**. Tu última opción será disparar al **barril de combustible** que hay junto a la balsa que cogiste.

CONSEJOS

Cuando aparezcan las avispas gigantes en el último nivel ten a mano una pistola para deshacerte de ellas. No desperdicies con ellas munición pesada.

HECHOS ESPECÍFICOS SEGÚN PERSONAJES

DAVID KING

- **En la sala de enfermeras encontrarás** una vara de acero que podrás combinar con el cuchillo que hay sobre la mesa de la habitación 202 para hacerte una lanza.

GEORGE HAMILTON

- **Como George trabajaba en el hospital** podrá acceder a ítems curativos en la sala de tratamiento.
- **No es necesario que adquieras el mapa del hospital**, George trabaja allí y se lo conoce.

ALYSSA ASHCROFT

- En la oficina abre taquilla:

Modo	Llave	Recompensa
Fácil	W	Antivirus
Normal	W	Medicina G
Difícil	I	Medicina
Muy difícil	I	Medicina

- En la sala de taquillas abre una:

Modo	Llave	Recompensa
Fácil	P	Pistola
Normal	P	Cargador
Difícil	P	Cuchillo
Muy Difícil	S	Cargador

RÁNKING ESCENARIO 02

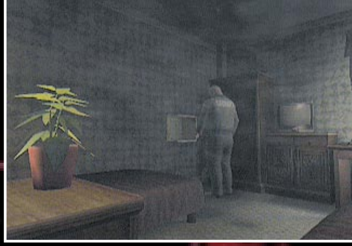
S: finaliza el nivel en menos de 10 minutos.
A: finaliza el nivel en menos de 15 minutos.
B: finaliza el nivel en menos de 25 minutos.
C: finaliza el nivel en menos de 35 minutos.
D: finaliza el nivel en menos de 50 minutos.
E: no finalizas el nivel.
F: no finalizas el nivel.



TABLA DE PERSONAJES Y ÓRDENES

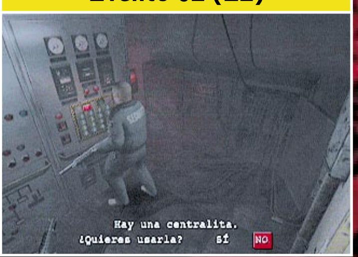
PERSONAJE	L2 + ←, Hablar con	L2 + ↑, Hablar con
Kevin	David	Yoko
Mark	Alyssa	David
Jim	Alyssa	David
George	David	Yoko
David	Yoko	Alyssa
Alyssa	Yoko	David
Yoko	David	Alyssa
Cindy	Alyssa	Yoko

Evento 01 (E1)



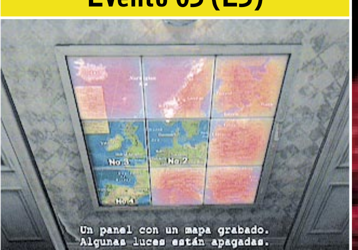
Abre la caja fuerte de la habitación 101 según la nota y la lista de huéspedes.

Evento 02 (E2)



Generador de energía activo en la sala del generador principal.

Evento 03 (E3)



Puzzle de Europa resuelto en la sala 204 tras pulsar los cuadros de las otras salas.

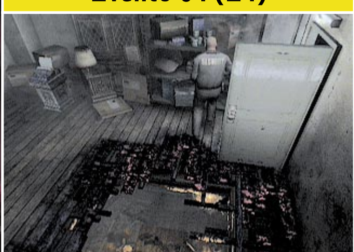
DESARROLLO

Empiezas en el patio de entrada y en el centro encontrarás el **mapa** del lugar **(E9)**. Continua por la única salida sin puerta y llegarás a la **Sala de Calderas**, donde murieron los dos bomberos **(E6, E7, E8, E28)**. Examina el cuerpo del primero y sube por la **escalerilla**. A partir de aquí, escoge una de las **dos posibles rutas**, sabiendo que acaban en un camino común.

RUTA 1

Busca en el lado derecho la siguiente puerta. En el extremo derecho del pasillo encontrarás una **pistola**. Da media vuelta y busca en la otra punta una puerta. Tras ella está el **pasillo Noroeste 3** y, en uno de sus extremos, una **ventana abierta** con unas escaleras de emergencia. Aún no podrás salir del hotel, así que céntrate en acabar con el **cuervo** que vuela por la zona antes de encaramarte a la cornisa de la izquierda y avanzar hasta

Evento 04 (E4)



Tira la caja en la habitación del propietario al piso inferior por el hueco del suelo (ruta 1).

Evento 05 (E5)



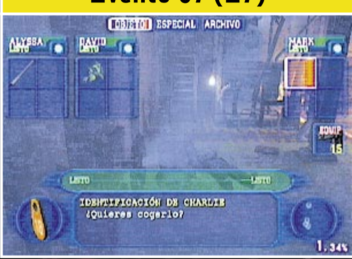
Destroza con la escopeta la pared que une las habitaciones 304 y 305 (habitación 304).

Evento 06 (E6)



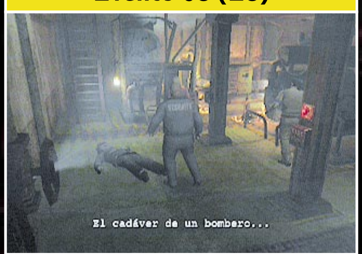
Finaliza con la chapa del bombero Len. Su cadáver reposa en la sala de calderas.

Evento 07 (E7)



Finaliza con la chapa del bombero Charlie. Su cadáver reposa en la pasarela de metal de la sala de calderas.

Evento 08 (E8)



Finaliza el nivel con las dos chapas de los bomberos fallecidos en la sala de calderas.

Evento 09 (E9)



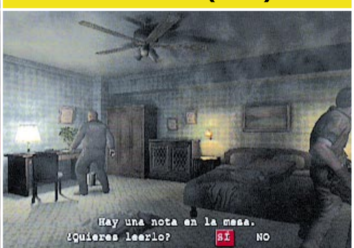
Obtener el documento "Mapa de Apple Inn" en el patio.

Evento 10 (E10)

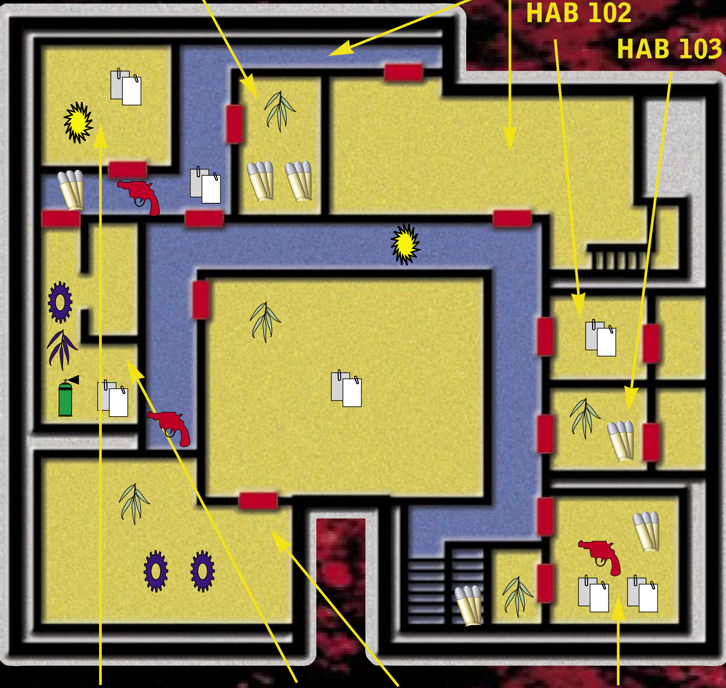


Obtuviste el documento "Nota del huésped 1" en la habitación 102.

Evento 11 (E11)



Obtuviste el documento "Nota del huésped 2" en la habitación 104.



llegar a otra terraza (**esquiva las llamaradas** que saldrán de la penúltima ventana). Cuando llegues al otro extremo, baja por las escaleras para entrar al hotel. Estás en el **pasillo Noroeste 2**, y al fondo verás un zombie. Ve hacia él y gira la esquina a la izquierda. Entra en la primera habitación de la izquierda, el **Almacén**, y coge todos los **ítems**. Sal de nuevo al corredor y sigue hasta la siguiente puerta. Aparecerás en un nuevo pasillo. Avanza por el único lado no bloqueado y cruza la primera puerta que veas para entrar en la **sala de Mantenimiento de Calderas**. Sigue por la puerta de la izquierda y llegarás de nuevo a la Sala de Calderas. **Registra el cadáver que hay en la barandilla** y coge la **Tarjeta Sala de Vigilancia**. Regresa al pasillo Noroeste 2. En uno de sus extremos verás una **puerta doble con un lector de tarjetas** donde usar tu última adquisición **(E22)**. Ya en la **Sala de Vigilancia**, encontrarás al segundo de tus compañeros, al que tendrás que pedirle la **Llave Dorada**. Si no está en la sala, busca su cadáver en el mapa y coge dicha llave. Y si tienes mala suerte y no aparece tu compañero vivo o muerto, **acude a la sala 204 para solucionar el puzzle de Europa**. Para completarlo consulta la segunda ruta. **Salva la partida** si te apetece y da media vuelta. Ya en el Pasillo Noroeste 2, ve hasta el otro extremo y cruza la última puerta del lado derecho para entrar en la **Habitación del Propietario**. Aquí hay otra **máquina de escribir** y una gran **caja** en el lado derecho. Empújala hacia el centro hasta que caiga por el agujero que hay en el suelo **(E4)**. Gracias a ella, podrás bajar a la primera planta y salir por la única puerta que encontrarás hacia el **Pasillo Noroeste 1**. Coge la **escopeta** del banco de enfrente y prepárate. Ve hacia la izquierda y verás en la pared un **nuevo enemigo: el licker**. Elimínalo con la escopeta y observa las puertas que te rodean. La de la izquierda requiere la Llave Dorada y la que hay al Norte, la Plateada. Usa en la primera la llave que le pediste a David y luego ve hacia la derecha por el pasillo para entrar por la última puerta a la **Habitación 101**. Entra en el baño de la izquierda y **habla con el tipo herido** junto a la bañera. Vuelve a la habitación y busca en la cama **la Factura del Hotel**. Busca cuál es el nombre del inquilino y ve a la **caja fuerte** de la pared. La clave de tres letras para abrirla depende del nombre a quien esté la factura, y **dicha clave viene en el documento Lista de Huéspedes** que ya tienes. Aquí tienes la tabla con las posibles claves (E1):

CONSEJOS

Si eres envenenado por uno de los monstruos que hay en Raccoon City usa pronto una hierba azul antes de que el veneno te deje exhausto.

HUÉSPEDES	CLAVE
Andrew Evans	JIA
Anna Lowell	BAE
Josep Wilson	DCH
Toby Whitman	CGF

Dentro encontrarás la **Llave Plateada**, que te servirá para **abrir la puerta Norte del Pasillo Noroeste 1**. Pero antes, ve al generador principal usando la Llave Dorada. Para **activar el generador** consulta la segunda ruta para saber el **orden en el que debes pulsar los botones (E24, E2)**. Una vez activado sal al pasillo y usa la »

» llave plateada para acceder al corredor. Sube hasta la tercera planta cogiendo los **ítems** de las habitaciones. Arriba usarás por última vez la Llave Plateada para **abrir la habitación 306**. Allí verás la **Joya Roja** que **colocarás en la estatua de la sala de vigilancia** para abrir una **puerta** tras un armario que debes empujar **(E20)**.

RUTA 2

Baja al patio y verás que **el cadáver se ha despertado**. Elimínalo y cuélate por la puerta que bloqueaba para dar al corredor. Coge la **pistola** del suelo y cruza el pasillo evitando zombies. Sube las escaleras y entra en la **habitación 204**. Allí, encontrarás varios **items y un cuadro luminoso con el mapamundi de Europa**. Verás que hay unos países en los recuadros que están apagados y tienen un número. **Tienes que pulsar en el orden correcto los interruptores que hay debajo de los cuadros de las demás habitaciones**. Cuando lo consigas, regresa a la habitación 204 para coger del cajón que hay bajo el caballo la **Llave Dorada**. **(E3, E10, E11)**.

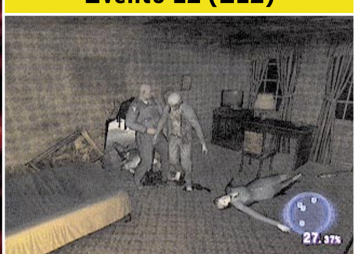


En los lugares abiertos donde haya zombies corre e intenta esquivarlos. Saber ahorrar y racionalizar la munición es fundamental para sobrevivir.

HAB.	PLANTA	CUADRO
102	1ª	Finlandia
103	1ª	Alemania
104	1ª	Inglaterra
202	2ª	España

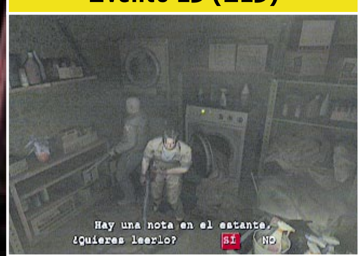
Sal al corredor y ve a la puerta del fondo. Allí verás que **necesitas un código,** así que cuélate por la puerta anterior que da a las escaleras del salón. Desciende a la primera planta donde podrás hacerte con otra **escopeta**, **munición** y el **mapa del hotel**. Para hacerte con todo, **cuélate por el hueco de la viga** y ten cuidado con el fuego. Regresa a las escaleras del salón y asciende hasta la **tercera planta**. Allí está la lavandería donde encontrarás dos notas (**una con una clave muy importante**) **(E13, E15)**. Sal al pasillo de la 3ª planta y entra en la **habitación 306**. Allí encontrarás una **brecha en la pared** que podrás derribar con dos disparos de la escopeta **(E5, E12)**. Cuélate por el hueco. Al otro lado te espera un zombie y un buen arsenal. Sal al pasillo por la puerta de este lado de la habitación y baja al corredor de la segunda planta. Ve al final del pasillo e **introduce en el panel que hay junto a la puerta el código** que aparecía en la nota que cogiste en la lavandería (puede ser **0721, 2287, 5128, ó 6354**) **(E23)**. Ya en la sala de vigilancia **salva tus progresos** y coge **ítems (E16)**. Si tienes suerte aparecerá tu compañero con la Llave de Plata en su poder. Si no, sal al **pasillo noroeste 2** y avanza hasta llegar a un almacén con varios **ítems (E14)**. Sal al pasillo, y al fondo, entra en la **habitación del Propietario (E17)**. **Salva la partida** y baja por el hueco del suelo a la planta infe-

Evento 12 (E12)



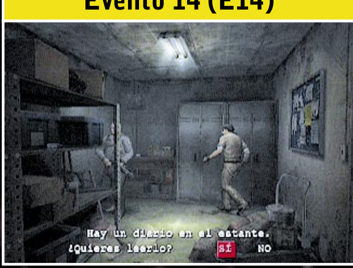
Obtuviste el documento "Nota del huésped 3" en la habitación 303.

Evento 13 (E13)



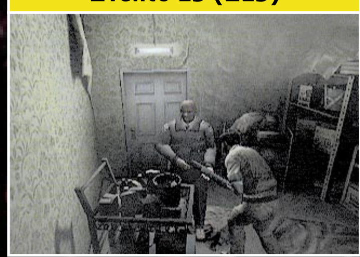
Obtuviste el documento "Nota del conserje" en la lavandería.

Evento 14 (E14)



Obtuviste el documento "Informe del conserje" en el almacén.

Evento 15 (E15)



Obtuviste el documento "Cuaderno del vigilante" en la lavandería.

Evento 16 (E16)



Obtuviste el documento "Manual evacuación" en la sala de vigilancia.



Evento 17 (E17)



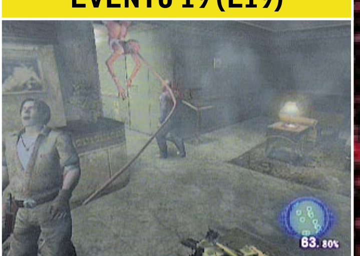
Obtuviste "lista de huéspedes" en la habitación del propietario.

Evento 18 (E18)



Obtuviste el documento "Factura del hotel" en la habitación 101.

EVENTO 19 (E19)



Derrota a Regis Licker (monstruo final).

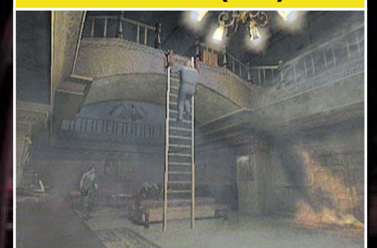
Evento 20 (E20)



Abre la puerta secreta oculta tras el armario de la sala de vigilancia una vez colocada la joya roja en la estatua.

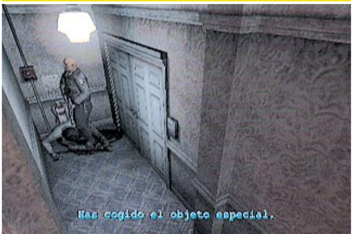


Evento 21 (E21)



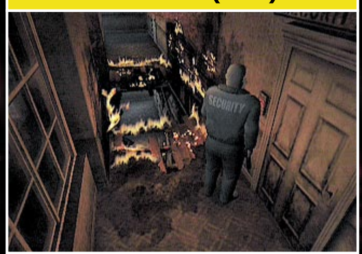
Escalera de emergencia usada para acceder al vestíbulo.

Evento 22 (E22)



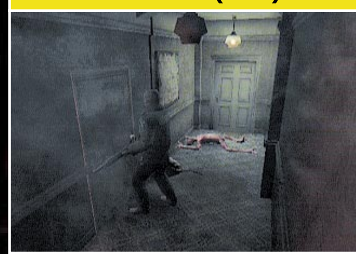
Usa la tarjeta para desbloquear la puerta de la sala de vigilancia (ruta 1).

Evento 23 (E23)



Abre la puerta de la sala de vigilancia con la contraseña (ruta 2).

Evento 24 (E24)

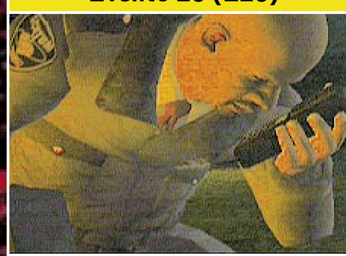


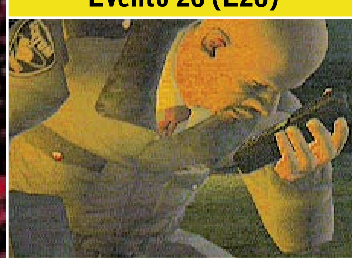
Usa la llave Dorada en la puerta de la sala del generador principal.

Evento 25 (E25)

Haz que suene el timbre de la recepción del vestíbulo.

Evento 26 (E26)





Visto "llamada por radio" tras ver el cadáver del bombero en la sala de calderas.

PASILLO NOROESTE
LAVANDERÍA
ESC SALÓN
HAB 301
SALA DE CALDERAS
HAB 306
HAB 302

rior. Allí verás **la lista de huéspedes**. Sal de la habitación para dar al **pasillo noroeste 1**. Entra en la **sala 101** y encontrarás un **documento** y una **caja fuerte (E18)**. Si observas el documento verás quién estaba alojado en la habitación; compáralo con el **documento** de la habitación del propietario y sabrás la **clave de tres letras** (la tabla de antes) **(E1)**. Dentro de la caja está la **Llave Plateada**. Sal al pasillo para acceder al **generador principal**. Para abrir esta puerta necesitas la **Llave de Oro** que cogiste en la **habitación 204** (tira esta llave) **(E24)**. Dentro hay un **panel de 4x4 botones** que puedes manipular **(E2)**. Si a cada uno de estos botones le asignamos una letra, y el superior izquierdo es la A, y el inferior derecho es la O, este es el orden correcto a pulsar:

NIVEL: Fácil.
COMIENZO (luces encendidas): ninguna.
BOTONES A PULSAR: N, L, C, E.

NIVEL: Normal.
COMIENZO (luces encendidas): B, C, E, H, I, L, N, Ñ,A, D, M, O
BOTONES A PULSAR: A, D, M, O, F, K, J, G, F, K, J, G.

NIVEL: Difícil.
COMIENZO (luces encendidas): A, B, C, D, M, N, Ñ, O, A, G, J, O.
BOTONES A PULSAR: C, N, K, F, D, M, F, K, D, M.

NIVEL: Muy Difícil.
COMIENZO (luces encendidas): B, C, E, F, G, H, I, J, K, L, N, Ñ, A, B, C, D, E, H, I, J, M, N, Ñ, O.
BOTONES A PULSAR: F, K, G, J, N, L, C, E, A, M, O, D, N, L, C, E.

Cuando el generador tenga corriente, sal al pasillo y abre con la llave de plata que cogiste de la habitación 101 la puerta de al lado que conecta con el **corredor del primer piso**. Sube a la tercera planta. Usa la Llave Plateada para acceder a la **habitación 306** donde hay **ítems** y una **Joya Roja**. Baja a la segunda planta y cuélate en la sala de vigilancia. **Coloca la joya roja en el hueco de la estatua** del fondo y empuja el armario de al lado para acceder al vestíbulo del Apple Inn por una puerta secreta **(E20)**.

CAMINO COMÚN:
Antes de bajar la escalera, busca los **ítems ocultos** por la pasarela, que te permitirán **enfrentarte a Regis Lickers (E21, E25)**. Limítate a atacarle con el lanzagranadas. Apunta bien y sé rápido disparando para evitar que te mate con los latigazos de su lengua o ahogándote. **Deja que tu compañero despache a los Lickers pequeños** que acudirán en su ayuda **(E19)**.

HECHOS ESPECÍFICOS SEGÚN PERSONAJES

DAVID KING
- Tienes que combinar las baterías con la tubería para crear con ellas un palo-pistola.

ALYSSA ASHCROFT
- En el almacén abre taquilla:

Modo	Llave	Recompensa
Fácil	S	Spray
Normal	S	Hierba Verde
Difícil	W	Hierba Verde
Muy difícil	X	Nada

- En la habitación 102 abre taquilla:

Modo	Llave	Recompensa
Fácil	I	granadas
Normal	I	granadas
Difícil	P	granadas
Muy Difícil	W	cartuchos

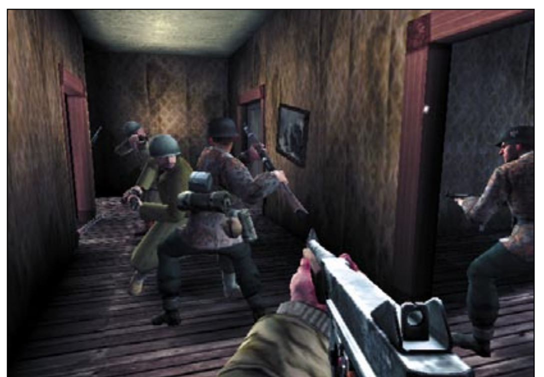
- En la 102, abre el armario del baño:

Modo	Llave:	Recompensa:
Fácil	W	Antivirus
Normal	W	Antivirus
Difícil	I	Antivirus
Muy Difícil	I	Antivirus

RÁNKING ESCENARIO 02

S: acaba en 9 minutos
A: acaba en 25 minutos
B: acaba en 45 minutos
C: acaba en 70 minutos
D: acaba en 95 minutos
E y F: no finalizas el nivel.

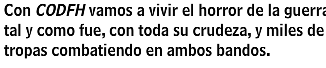




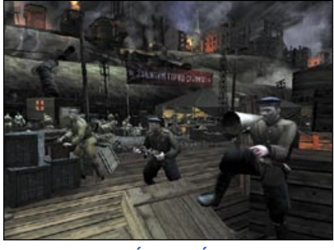


→ Así se jugará





1. ACCIÓN EN PRIMERA LÍNEA.
Con *CODFH* vamos a vivir el horror de la guerra tal y como fue, con toda su crudeza, y miles de tropas combatiendo en ambos bandos.



2. AMBIENTACIÓN AUTÉNTICA.
La recreación de la II Guerra Mundial va a estar muy cuidada, y detalles como los uniformes o las más de 30 armas estarán recreadas con total fidelidad. Y eso por no hablar de las batallas...



3. VARIEDAD EN LAS MISIONES.
Según la misión, formaremos parte del ejército británico, ruso o americano. Además, en muchas podremos manejar vehículos, como tanques.

La Segunda Guerra Mundial, como nunca la habías visto

Call of Duty Finest Hour

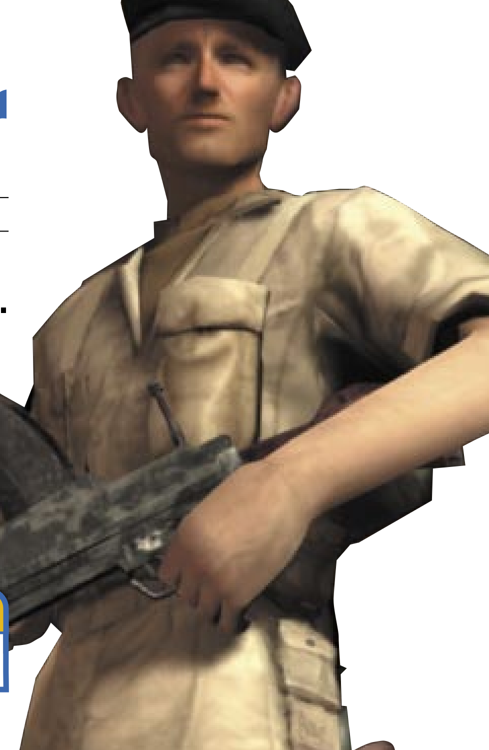
Compañía **Activision** ■ Género **Shoot'em up** ■ Fecha prevista **7 de diciembre**

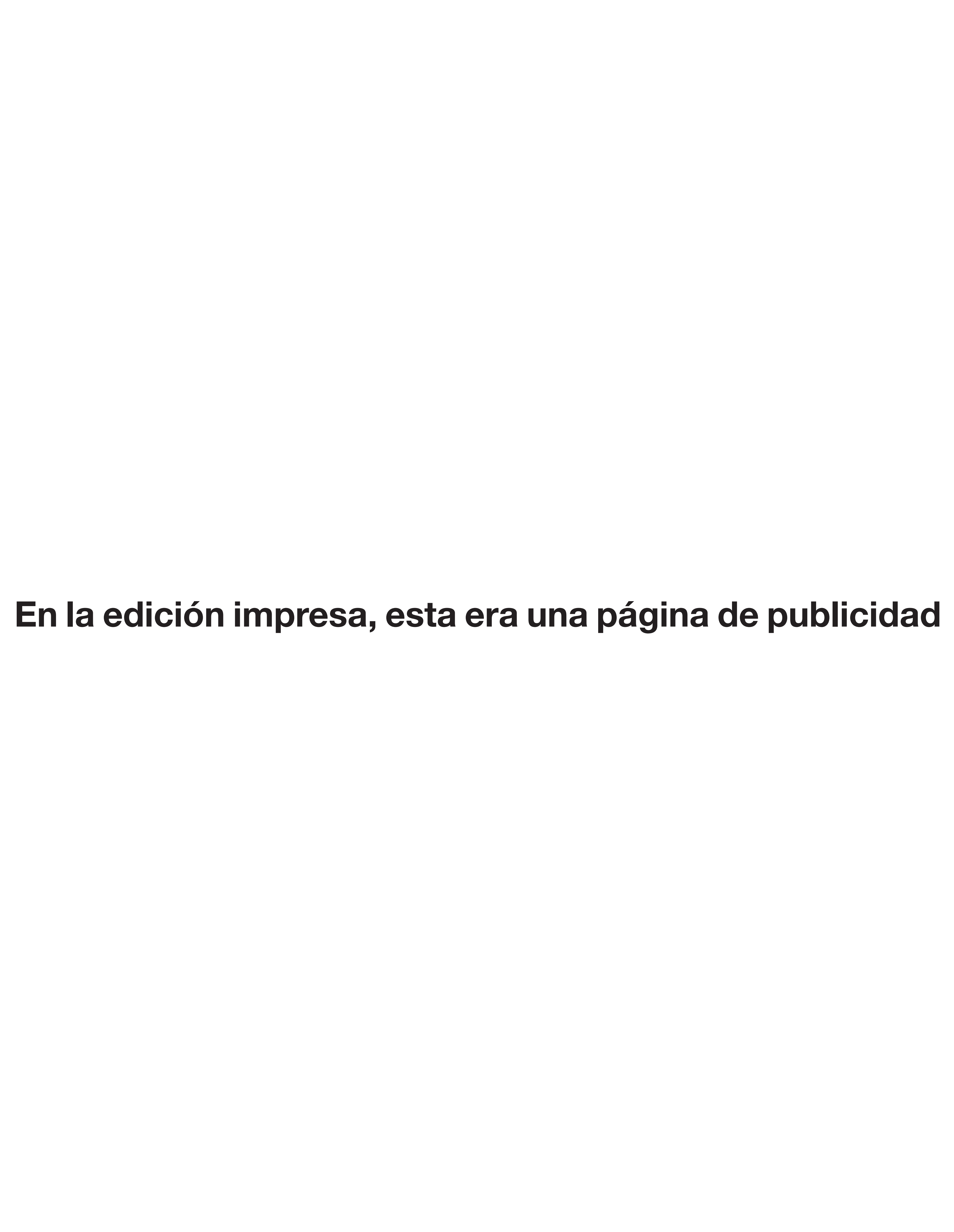
Prepárate para combatir al ejército nazi en todos los frentes gracias a este excelente shoot'em up que viene directamente de conquistar el territorio "PC".

A la exitosa serie *Medal of Honor* le ha salido un durísimo rival. Su nombre es *Call of Duty*, un shoot'em up subjetivo ambientado en la Segunda Guerra Mundial que llega a PS2 después de arrasar en PC. Así pues, preparad vuestras armas porque con *Finest Hour* vais a revivir los acontecimientos más famosos y duros del conflicto (como la batalla de Stalingrado), recreados con total fidelidad. Pero lo mejor de todo es que, además del habitual punto de vista norteamericano, en las 30 misiones que compondrán el juego también formaremos parte de los ejércitos ruso y británico, algo muy de agradecer ya que cada ejército tiene sus propias armas y cada soldado, su personalidad. Además la variedad estará asegurada, y tan pronto nos veremos derribando aviones en el norte de África como atacando a los tanques nazis en las llanuras belgas. Y todo ello arropado por un fenomenal apartado técnico. Un prometedor modo Online es la guinda de un juego que sin duda emocionará a los fanáticos de la acción bélica.

■ PRIMERA IMPRESIÓN **E**

Por calidad técnica y ambientación, sin duda *Call of Duty* va a ser uno de los bombazos de este fin de año.



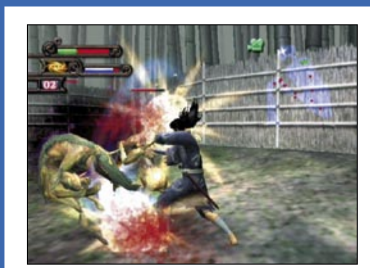

En la edición impresa, esta era una página de publicidad







→ Así se jugará



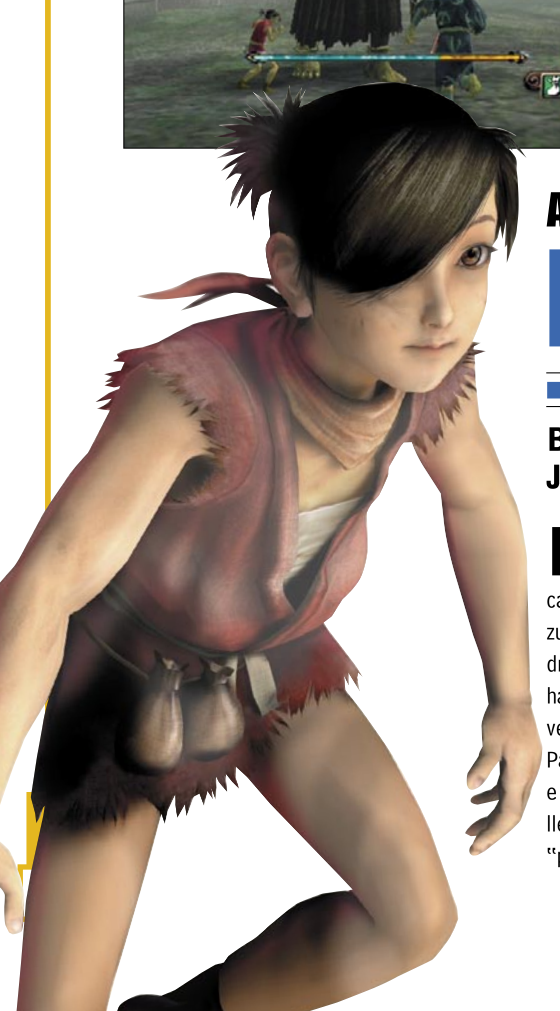
1. ACCIÓN CONTINUA, SIN PAUSA
Los combates contra todo tipo de criaturas llevarán la voz cantante en un juego donde la acción será desbordante de principio a fin.



2. ARMAMENTO CONTUNDENTE
La variedad de armas estará asegurada y junto con las típicas espadas, contaremos con un cañón y una especie de escopeta que el protagonista lleva implantadas en su cuerpo.



3. TOQUES DE OTROS GÉNEROS
En ocasiones, pasaremos a controlar al joven Dororo, con el que tendremos que superar diversas zonas de saltos o solucionar puzzles.



Acción sin tregua en el corazón del Japón mitológico

Blood Will Tell

■ Compañía **Sega** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **7 de diciembre**

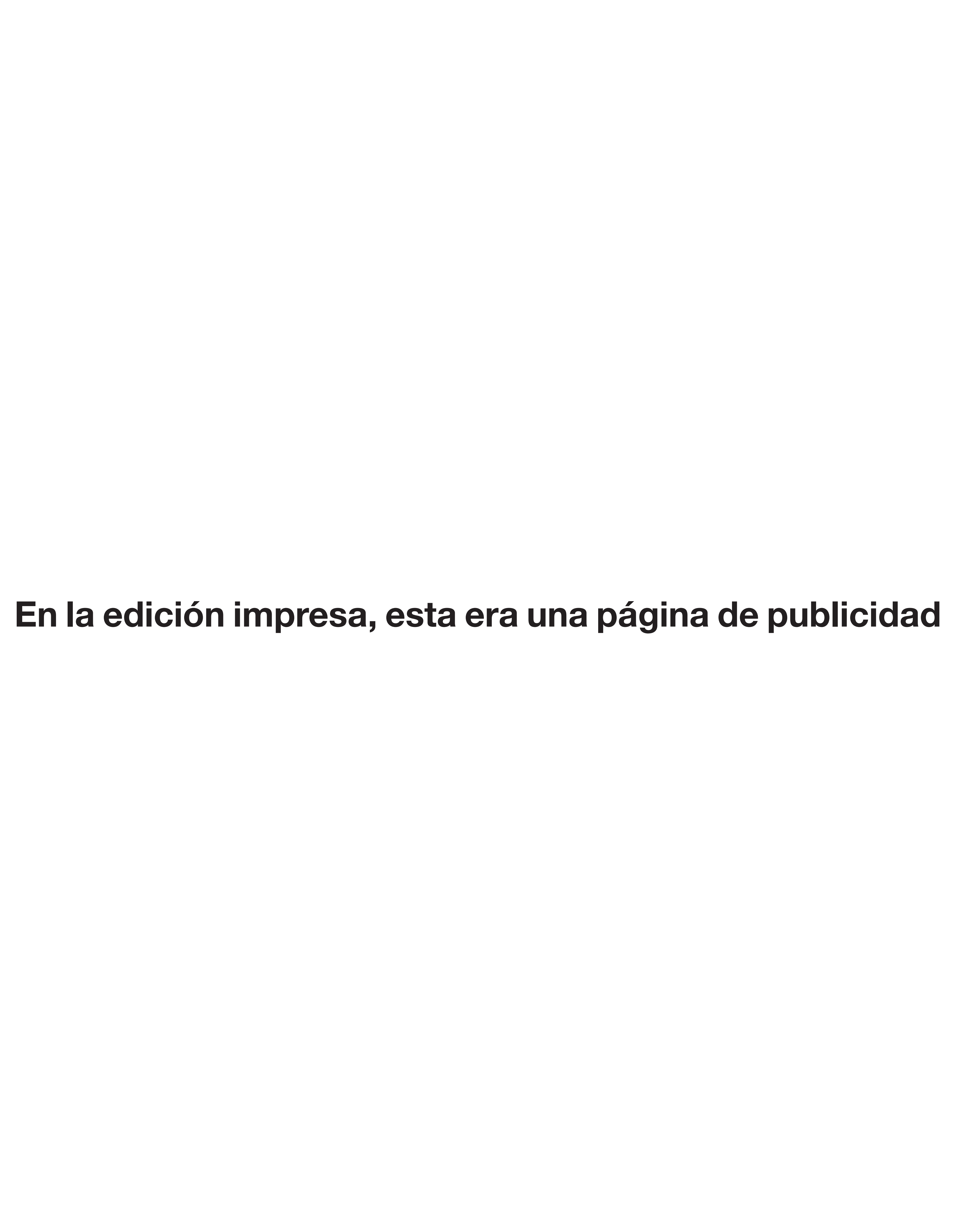
Basado en un manga de Osamu Tezuka, este juego de acción nos trasladará al Japón feudal, para enfrentarnos a cientos de criaturas a base de mandobles.

En los últimos tiempos, muchos han sido los manga de éxito que han pasado del papel a nuestra PS2. En este caso, será una obra del desaparecido mangaka Osamu Tezuka la que inspire este título de acción. El juego nos pondrá en el pellejo de Hyakkimaru, un samurai que tendrá que hacer frente a cientos de seres, con el fin de recuperar diversas partes de su cuerpo robadas por unos demonios. Para ello contaremos con diversas armas blancas, magias, e incluso con un cañón y una escopeta que nuestro héroe lleva implantadas en su cuerpo. Pero no todo será repartir "palos", porque en ocasiones controlaremos al joven ladrón Dororo, con el que tendremos que superar zonas de plataformas, trampas de todo tipo, e incluso resolver algunos sencillos puzzles.

Por supuesto, esta variedad de situaciones, vendrá arropada por una estupenda ambientación que nos sumergirá en el universo mitológico de Japón. Si te gustan los juegos de acción y te atrae todo lo japonés, no lo pierdas la pista.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Una sugerente ambientación y vivos combates, serán el mayor atractivo de este variado juego de acción.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad







→ Así se jugará



1. ¿COMPITES O DESTROZAS?
En las carreras arcade del juego hay que llegar el primero, pero si de paso destrozamos a los rivales, recibimos más dinero y puntuación.



2. "TUNEANDO" QUE ES GERUNDIO
Con la pasta que ganaremos, "tunearemos" nuestros coches (que por cierto, son ficticios), cambiando por completo el aspecto de la carrocería y también mejorando el motor.



3. JUEGA SOLO... O CON 15 MÁS
El modo para un jugador será completo y con varios tipos de competición, y también disfrutaremos carreras Online para 16 jugadores.

Los más veloces coches "tuneados" harán arder el asfalto

Crash'n Burn

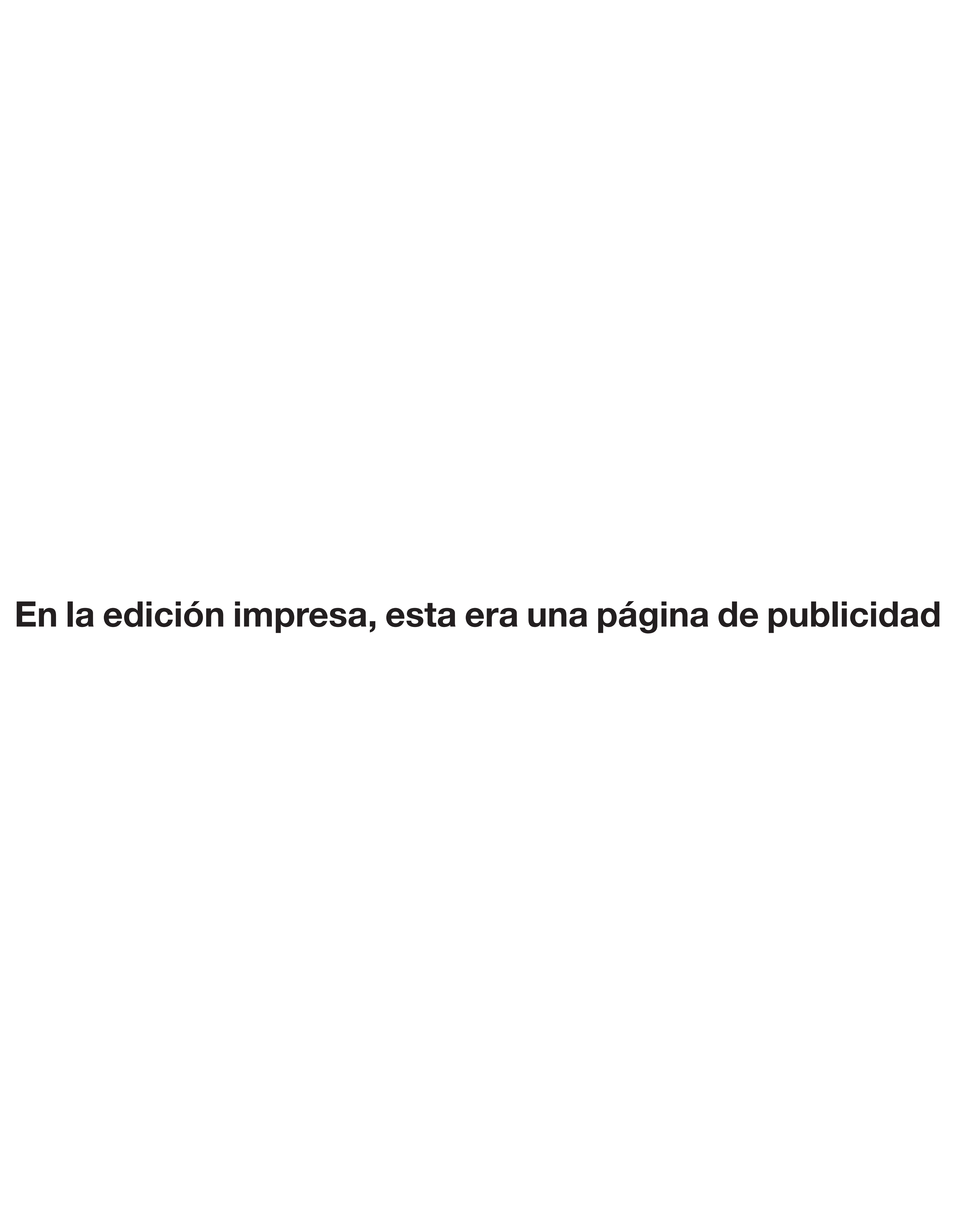
■ Compañía **Eidos** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **7 de diciembre**

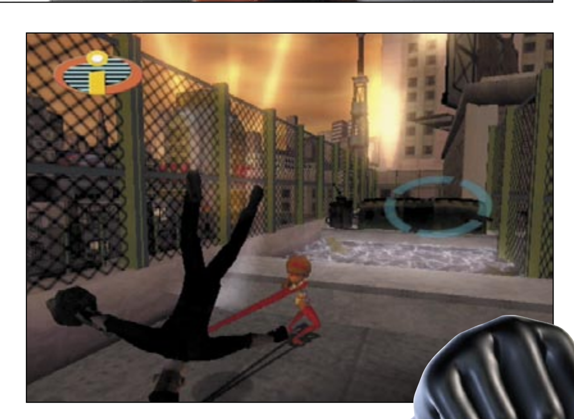
Vehículos reducidos a chatarra, manchas de gasolina y muros formados por coches en llamas será el espectáculo que contemplaremos en estas frenéticas carreras con coches "tuneados".



Parece que todas las compañías quieren tener su juego de tuning. La aportación de Eidos al género de moda va a ser este título de conducción extrema y arcade que destacará por las espectaculares colisiones en las que los coches se harán pedazos. Al volante de turismos, deportivos y hasta 4x4, disputaremos carreras en circuitos urbanos en las que tan importante será quedar el primero como destrozar a los rivales, ya sea a golpes o empujándolos contra vehículos en llamas. En el modo de juego principal competiremos en carreras de todo tipo, incluidas algunas "kamikaze" en las que los rivales se lanzarán contra nosotros en dirección contraria. Con el dinero que ganemos, compraremos coches, tunearemos su carrocería y mejoraremos aspectos mecánicos como la potencia del motor. Como guinda, habrá un completo Modo Online para 16 jugadores.

■ PRIMERA IMPRESIÓN B
La velocidad arcade y el tuning serán las claves de un juego que buscará la diversión directa y el espectáculo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



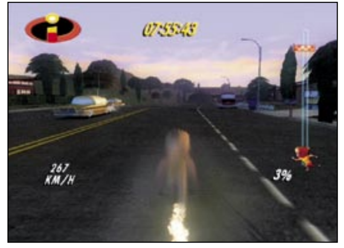
→ Así se jugará



1. LA FUERZA ANTE TODO
Mr. Increíble recurrirá principalmente a su superfuerza para detener a todos los villanos que se crucen en su camino.



2. SUPERANDO TRAMPAS
La Chica Elástica podrá recurrir al alargamiento de sus miembros para agarrarse a diversos objetos y superar las distintas trampas que nos encontremos por el camino.



3. CORRIENDO COMO DEMONIOS
El más pequeño de la casa contará con supervelocidad, y con él tendremos que superar fases en las que habrá que ser muy, muy rápido.

Cuando el mal acecha... ¿a quién acudiremos?

Los Increíbles

■ Compañía **THQ** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Noviembre**

Basado en la nueva película de animación de Pixar, que llegará estas navidades a nuestros cines, el juego nos permitirá convertirnos en superhéroes.

Han pasado 15 años desde que el superhéroe conocido como Mr. Increíble se retiró de sus actividades "superheroicas", pero cuando una nueva amenaza surge es requerido para que vuelva a enfundarse su traje y se dirija a una misteriosa isla para detener al villano de turno. Pero para esta misión no estará solo, ya que el juego nos permitirá también jugar con el resto de los miembros de su familia, que también tienen superpoderes. Esto se traducirá en una aventura en tercera persona cuya principal seña de identidad serán las plataformas y la resolución de pequeños puzzles, muy sencillos, eso sí. Para avanzar, en cada nivel podremos jugar con los distintos miembros de la familia Increíble y usar todos sus superpoderes para derrotar a los villanos, como superfuerza, elasticidad, supervelocidad o el poder generar campos de fuerza invisibles. Tanto el argumento como todos los niveles que visitaremos estarán basados en la película, que sin duda será, al igual que el juego, uno de los mayores éxitos entre los más jóvenes de la casa.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Toda la emoción y la diversión de ser un superhéroe, tal cual la vamos a ver en el cine, pero hecha videojuego.

¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*.



Guía coleccionable: *Jak II El Renegado.*
Guías: *ESDLA El Retorno del Rey* y *WRC3.*
Comparativas: *FIFA 2004* vs. *PES3.*
Suplemento: 40 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *True Crime Streets of L.A.*
Guías: *Pro Evolution Soccer 3* y *Broken Sword.*
Comparativa: Shoot'em up subjetivos.
Suplemento: Calendario 2004.



Guía coleccionable: *Ghosthunter.*
Guías: *Prince of Persia* y *FIFA 2004.*
Comparativa: Los mejores plataformas.
Suplemento: Más de 4.000 trucos.



Guía coleccionable: *Medal of Honor Rising Sun.*
Guías: *Need for Speed Underground* y *Time Crisis 3.*
Comparativa: Carreras ilegales.
Suplemento: Lo mejor al mejor precio.



Guía coleccionable: *Los Sims Toman La Calle.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Dragon Ball Z 2.*
Suplemento: Los futuros éxitos de 2004.
TODO PS2: CD con vídeos y páginas de la revista.



Guía coleccionable: *Final Fantasy X-2.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Cuestión de Honor.*
Comparativa: Aventuras de Terror.
Suplemento: 37 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *Forbidden Siren y Alias.*
Guías: *SOCOM II* y *Los Simpsons Hit & Run.*
Comparativa: Acción de espada y brujería.
Suplemento: Más de 4.000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Project Zero II.*
Guías: *SOCOM II* y *Tony Hawk's Underground.*
Comparativa: Aventuras de conducción.
Suplemento: Especial E3: los juegos que vienen.



Guía coleccionable: *Onimusha 3.*
Guías: *El Prisionero de Azkaban, Euro 2004* y *Obscure.*
Comparativa: Los mejores espías.
Suplemento: Guía de compras.



Guía coleccionable: *Driv3r*
Guía: *Spider-Man 2.*
Comparativa: Guerras Históricas.
Suplemento: Superfichas de trucos.



Guía coleccionable: *Splinter Cell Pandora Tomorrow*
Guía: *Van Helsing y Syphon Filter Omega Strain.*
Comparativa: *Resident Evil Outbreak* vs. *Silent Hill 4.*
Suplemento: Más de 5000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Silent Hill 4 The Room*
Guía: *Resident Evil Outbreak* y *Formula One 2004.*
Suplemento: Los Bombazos de esta Navidad.
Regalo: *Vídeo CD con los mejores juegos de Navidad.*

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



¡También puedes pedir tus números atrasados de **Play2Manía Guías & Trucos** y **Play2Manía Guías Platinum**!





Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales, te informamos que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos nº 17, 28040 Madrid

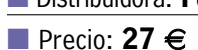
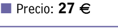
LOS + VENDIDOS

(N) **1. Troya (2 discos)**
- Género: **Aventuras**
- Distribuidora: **Warner**
- Precio: **29 €**

(↑) **2. Aladdin** (Edición Especial)
(↑) **3. Hermano Oso**
(↑) **4. La Lista de Schindler** (Ed. Esp.)
(↓) **5. La Vida de Brian**
(N) **6. El Día de Mañana**
(N) **7. Troya** (1 disco)
(↑) **8. Barbie 4** La Princesa y la Costurera
(↑) **9. Los Tres Mosqueteros**
(↓) **10. La Chaqueta Metálica**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. El Día de Mañana**
- Género: **Drama**
- Distribuidora: **Fox**
- Precio: **27 €**

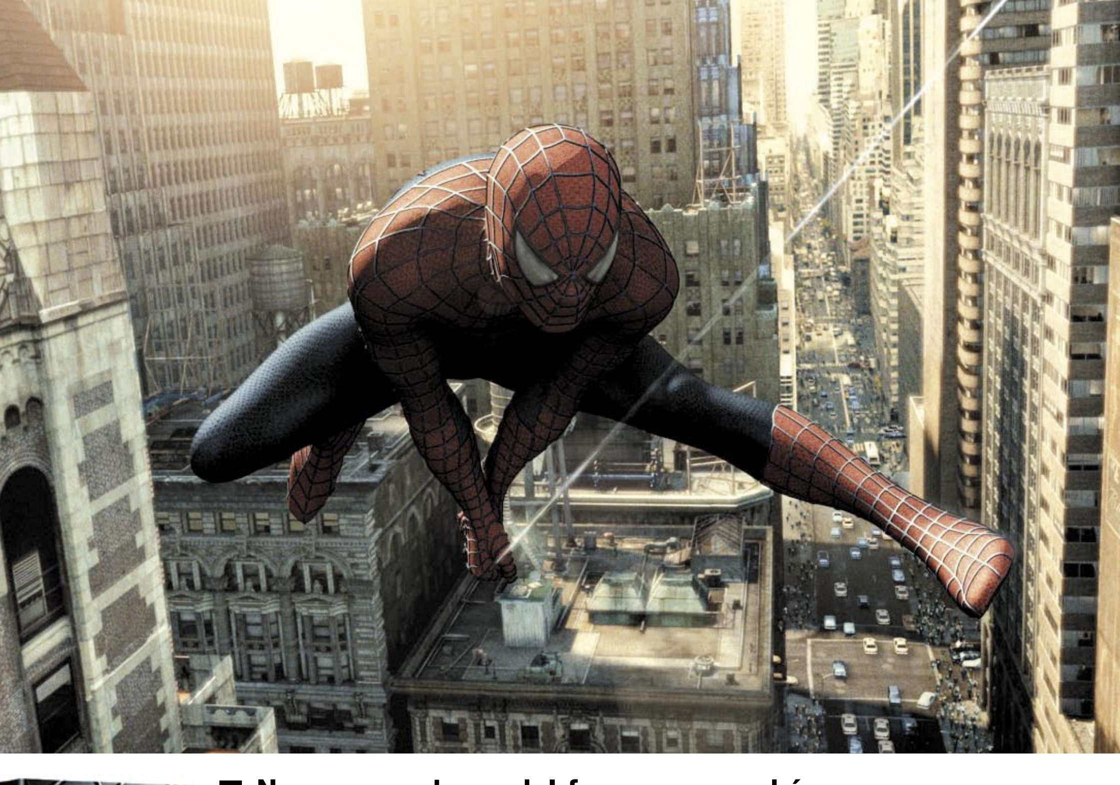
(N) **2. Giro Inesperado**
(N) **3. Scary Movie 3**
(N) **4. Océanos de Fuego (Hidalgo)**
(N) **5. Cold Mountain**
(↑) **6. Starsky y Hutch**
(↑) **7. La Ventana Secreta**
(↑) **8. Big Fish**
(↑) **9. Troya** (2 discos)
(↑) **10. A Contrarreloj**

Listas cortesía de 

NUESTROS FAVORITOS

(N) **1. Trilogía Star Wars**
- Género: **Ciencia Ficción**
- Distribuidora: **Fox**
- Precio: **54,95 €**

(=) **2. Las Dos Torres Ed. Col.**
(N) **3. Spider-Man 2 Ed. Col.**
(=) **4. El Retorno del Rey.**
(=) **5. Indiana Jones (Trilogía)**
(=) **6. La Comunidad del Anillo Ed. Col.**
(N) **7. Shrek 2 Ed. Col.**
(N) **8. Kill Bill Volumen 2**
(=) **9. X-Men 2 Ed. Col.**
(↓) **10. Kill Bill Volumen 1**





■ **Nuevas aventuras del famoso super-héroe**

Spider-Man 2
Edición Coleccionista

Después de haber vendido más de un millón de copias de su primera entrega en DVD, llega la continuación de las aventuras del famoso personaje de Marvel Comics. Ha pasado algún tiempo después de lo que vimos en la primera parte, pero la vida sigue más o menos igual para Peter Parker, es decir, llena de complicaciones para él y sus seres queridos por culpa de su alter ego, Spider-Man. Y todo se complicará más cuando aparezca el Dr. Octopus, un nuevo supervillano armado con cuatro brazos cibernéticos y Peter empiece a perder sus poderes.

■ **Una edición cargada de extras imprescindible para los seguidores del hombre araña.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 20,99 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1 Surround: Español, Inglés. Dolby Digital 5.1: Catalán.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Tomas falsas.
- Comentarios del equipo y del reparto.
- Diseño de vestuario.
- Cómic.
- Vídeo musical.
- 16 documentales.
- Escenas multiángulo.
- Galería fotográfica...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

■ **Shin Chan se lanza de lleno a una aventura explosiva**

Shin Chan: Operación Rescate

Shin Chan y sus amigos, junto con una agente secreto llamada Sexy Girl, son secuestrados por una banda terrorista que quiere esparcir un virus informático con vida propia en todo el mundo. De esta forma, tendrán que ser los padres de Shin Chan, junto al agente secreto Musculman, quienes acudan al rescate.



■ **Diversión en una historia que gustará a los seguidores de la serie.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio: 20 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Euskera, Gallego, Portugués.

Subtítulos:
- Español.

Extras:
- Cómo se hizo.
- Imágenes del preestreno en cine.
- Escenas de no muertos con comentarios.
- Entrevistas exclusivas con el director y el productor...

PELÍCULA: B | EXTRAS: B

■ **La novia regresa para completar su venganza**

Kill Bill Volumen 2

Segunda entrega de la historia de esta ex-asesina que, después de haber sido dada por muerta por su anterior equipo, vuelve para vengarse. Tarantino da prioridad a la historia y a los personajes y no como en la primera entrega, donde todo eran homenajes y guiños a películas orientales mientras la sangre corría sin parar.



■ **El toque Tarantino sigue estando presente, para alegría de sus fans.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio: 22 €.
Discos: 1
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 51.: Español. Dolby Digital 5.1: Inglés, Español.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Inglés para sordos.

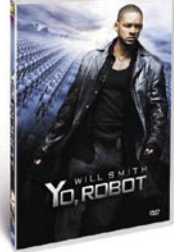
Extras:
- Escenas eliminadas.
- Cómo se hizo.
- Estreno en cine.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: B




Un asesinato en un mundo lleno de robots

Yo, Robot Ed. Coleccionista



Basada en los cuentos de Isaac Asimov, la historia nos sitúa en el 2035, fecha en la que los robots son un elemento cotidiano en la vida. Programados para cumplir las tres leyes de la robótica que evitan que hagan daño a los humanos, el único que desconfía de ellos es el detective Spooner, que investiga un crimen que cree ha sido cometido por un robot. Esto hará que poco a poco una creciente y amenazante realidad tome forma.

Intriga, acción y muchos efectos especiales para un thriller de ciencia ficción que llega con una edición llena de extras.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 26,99 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1 DTS: Español. Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Audicomentarios de: director, guionista...
- Making of.
- Gag de humor.
- Galería de fotos.
- Trailer Alien vs. Predator.
- Efectos especiales.
- Robots del futuro.

PELÍCULA: B | EXTRAS:  MB




El ogro más gruñón se enfrenta a nuevos peligros

Shrek 2 Ed. Coleccionista



Después de la luna de miel de Shrek y Fiona, son invitados por los padres de Fiona a hacerles una visita en el país de Muy, Muy Lejano para darles su bendición. Pero claro, no cuentan con el Hada Madrina, que pretende casar a Fiona con su hijo, Príncipe Encantador, aunque para eso primero tiene que deshacerse de Shrek y Asno con la ayuda de un siniestro asesino... ¡el Gato con Botas!

Shrek 2 tiene más humor y diversión que su primera aventura y hará las delicias de toda la familia, especialmente de los pequeños.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 27 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras
- Vídeo musical del gato con botas.
- El doblaje.
- Lecciones de eructos.
- Final sorpresa totalmente nuevo...
- Cómo se hizo el final sorpresa.
- Cortos animados.
- Del storyboard a la animación final.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

Huevos de Pascua (Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Hidalgo

→ HISTORIAS DE CABALLOS:

En la pantalla de contenidos extra, pulsa ↑ para iluminar la opción de volver al menú principal y pulsa ← para iluminar un círculo en la parte inferior izquierda de la pantalla. Pulsa OK y podrás ver historias sobre los indios nativos y sus caballos.

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

→ CRÉDITOS DEL DVD:

En el Disco 1 pulsa ↑ dos veces en el menú principal y mira en la parte inferior de la pantalla. Sobre el logo de New Line Cinema verás la corona de Aragorn iluminada. Pulsa OK para ver los créditos.



Big Fish

→ DETRÁS DE LAS ESCENAS CON EL DIRECTOR:

En el menú principal, pulsa ↑ dos veces después de iluminar la opción "Efectos Especiales". Esto hará que aparezca una estrella en el "sombrero alto" que hay sobre el "árbol". Pulsa OK sobre la estrella para ver un vídeo en el que Tim Burton, conduciendo un carrito de golf sale lanzando fuegos artificiales en una de las secuencias de la película.

La verdad oculta por fin se desvela ante nosotros

Expediente X 8ª Temporada



Fox ha decidido lanzar en DVD las dos temporadas de la serie que permanecían inéditas en nuestro país. Con Mulder desaparecido tras una misteriosa abducción, le tocará a Scully, con un nuevo compañero, seguir buscando la verdad en los 21 capítulos que conforman esta temporada, llenos de misterio, intriga y fenómenos paranormales.

Sigue siendo una compra imprescindible.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 120 €.
Discos: 6
Idiomas:
- Dolby Digital 2.0: Inglés, Español.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Comentarios del director.
- Trailers internacionales.
- Escenas eliminadas.
- Comentarios del equipo.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: B

El crimen ha de ser castigado, y él es quien va a hacerlo

The Punisher



Frank Castle es un agente federal encubierto que, al ser descubierto tras su última misión, recibe la visita de un grupo mafioso que matan a su familia, creyendo también haber acabado con él. Tras recuperarse, el único camino que le queda será el de la venganza, lo que le convertirá en un justiciero decidido a castigar a los culpables.

Adaptación floja de otro personaje Marvel.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 20,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1 EX: Español, Inglés, Italiano.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Italiano, Portugués, Holandés.

Extras:
- Comentarios del director.
- Escenas eliminadas.
- Todas las escenas más arriesgadas.
- Vídeo musical "Step Up" de Browning Pool...

PELÍCULA: B | EXTRAS: B



¡¡Sorteamos 15 juegos para PS2 Dragon Ball Z Budokai III!!

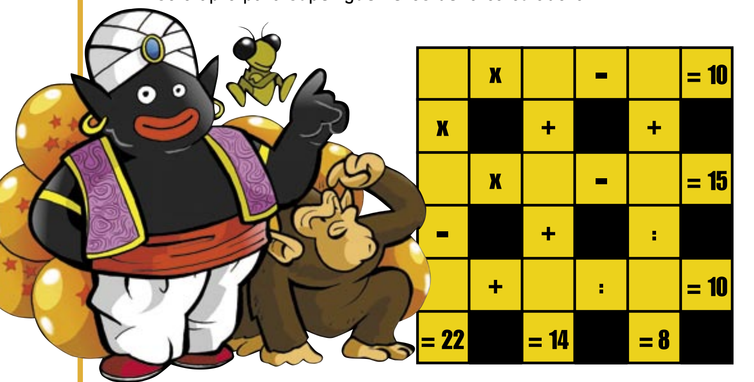
¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "play71 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 15 juegos *Dragon Ball Z Budokai III* para PS2 que Atari y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la respuesta correcta.

NUMEROGRAMA

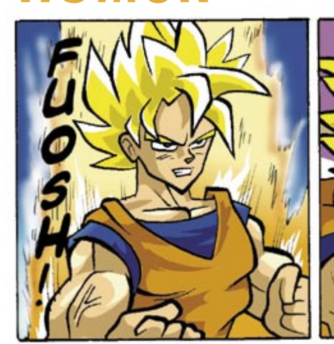
¿QUÉ TAL SI EMPEZAMOS CON UN APASIONANTE "COMBATE" ENTRE LOS NÚMEROS Y SUS OPERACIONES EN NUESTRO NUMEROGRAMA?

Rellena las casillas en blanco con los números que faltan para que los resultados sean válidos. ¡Todo un desafío matemático solo apto para super-guerreros de la calculadora!



	x		-		= 10
x		+		+	
	x		-		= 15
-		+		:	
	+		:		= 10
= 22		= 14		= 8	

HUMOR







PUZZLEANDO

SEGURO QUE NUESTROS AMIGOS DE DRAGON BALL AGRADECEN UNA PAUSA EN SUS FRENÉTICOS Y ESPECTACULARES COMBATES, para echarse unas "partiditas" en su PS2 y de paso aprovecharemos la ocasión para ordenar un poco las doce piezas de nuestro puzzle consolero. ¡A pensar toca!

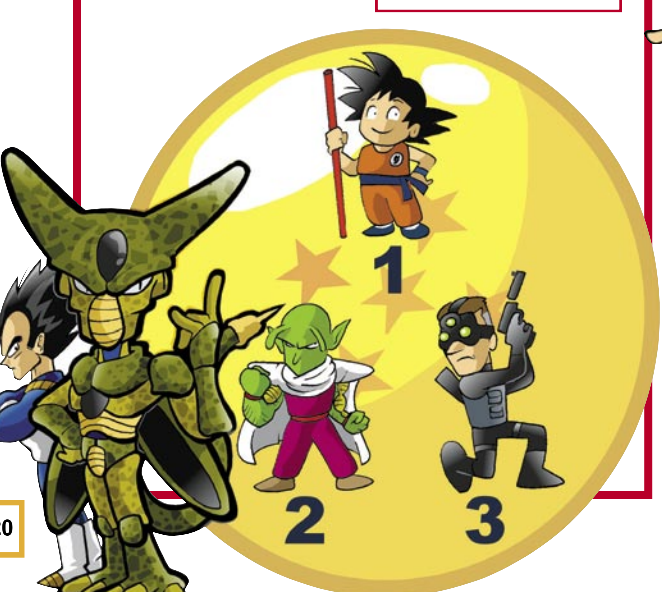


PASATIEMPO CONCURSO

ENCUENTRA AL IMPOSTOR

¡LLEGÓ LA HORA DEL COMBATE DEFINITIVO! EL RETO QUE TE DARÁ LA GLORIA... Y EL PREMIO. Descubre cuál de los tres personajes no pertenece al universo "Dragon Ball" y, con un poco de suerte, el juego será tuyo. ¡Vamos! ¿A qué esperas?



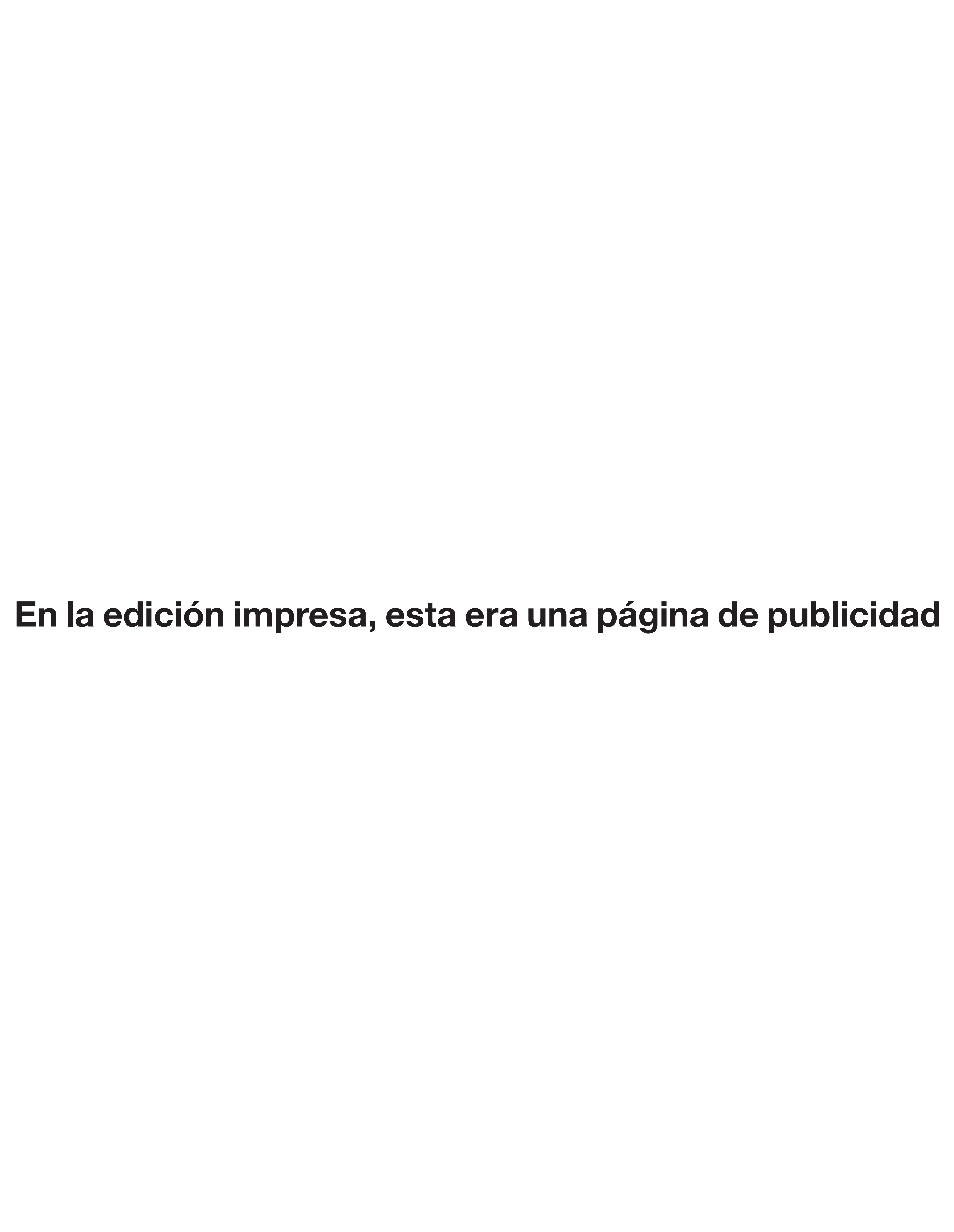


BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play71 respuesta correcta tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play70 b Arturo Lopez.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de noviembre al 16 de diciembre de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL **15** DE DICIEMBRE

GUÍA COLECCIONABLE
→ PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO

Te ayudamos a romper la maldición del Príncipe guiándote paso a paso, revelándote los secretos, los combos de golpes...

REPORTAJE
→ AVANCE 2005

El año 2005 nos va a deparar grandes títulos: *Gran Turismo 4*, *Devil May Cry 3*, *Tekken 5*, *Wanda and the Colossus*... ¿Te lo vas a perder?

COMPARATIVA
→ SHOOTERS SUBJETIVOS

Killzone, *Medal of Honor*, *Goldeneye*... los mejores shooters de PS2, frente a frente.

NOVEDAD
→ JAK 3

Jak y Daxter se despiden de PS2 con la que promete ser su mejor y más completa aventura.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES

No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *Call of Duty Finest Hour, Ghost Recon 2, Robotech, One Piece Round The Land, Sonic Mega Collection, Los Increíbles, SNK Vs Capcom Chaos...*

→ PREVIEWS

Y os daremos nuestra primeras impresiones de futuros éxitos como *Mercenarios*, *Rumble Roses*, *Shadow of Rome*, *Midnight Club 3 Dub Edition*, *King Of Fighters Maximum Impact*, *Narc...*

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

→ PERIFÉRICOS

Pads, volantes, mandos DVD, equipos de sonido 5.1, pistolas... Analizaremos las últimas novedades en periféricos y complementos para PS2.

→ GUÍAS Y TRUCOS

No te pierdas nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, todas las estrategias para *FIFA 2005*, *Pro Evolution 4* y la tercera entrega de *Resident Evil Outbreak*, con el quinto y último escenario completo.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Sergio Llorente (mapas).
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2005

Printed in Spain

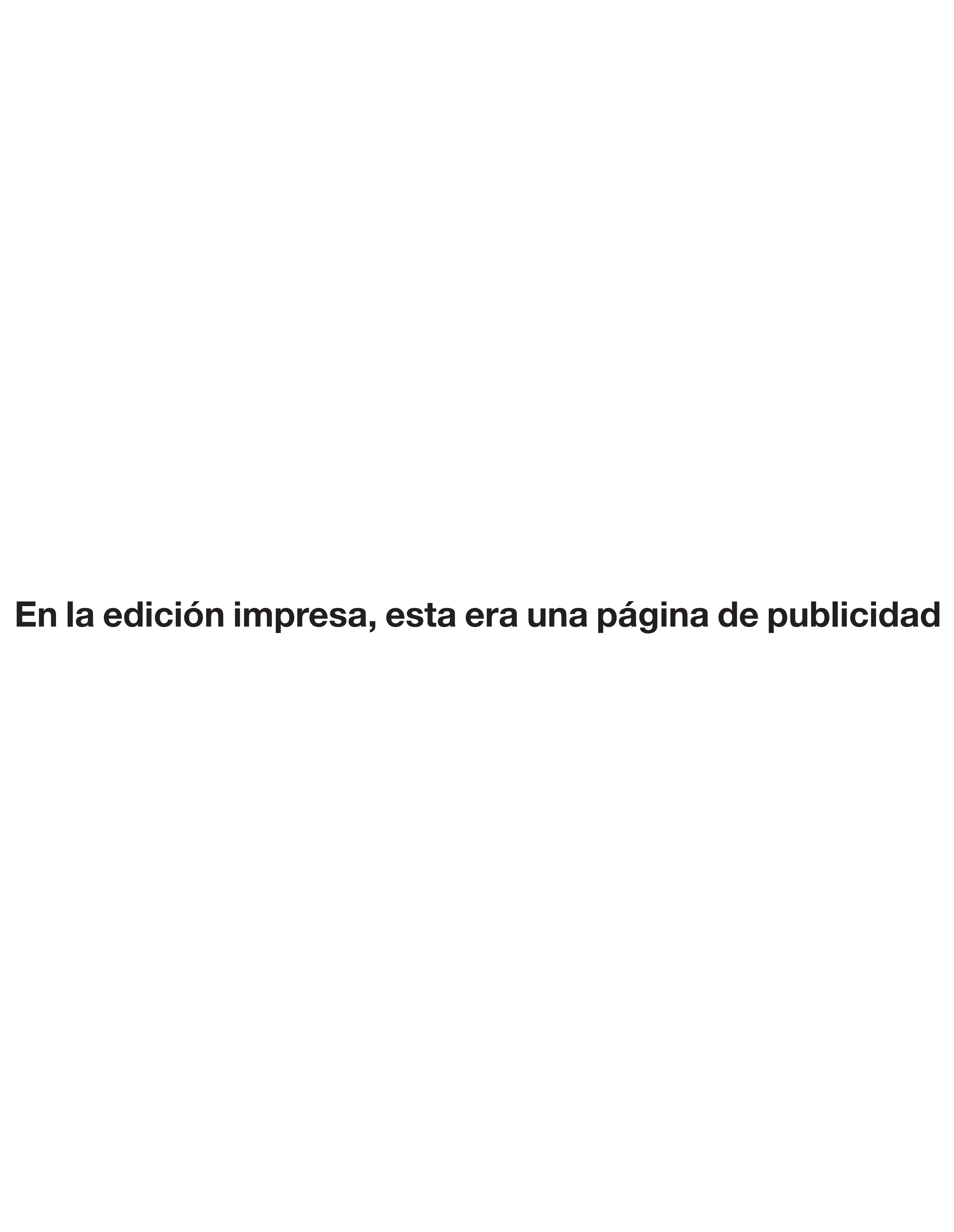
Publicación controlada por OJD

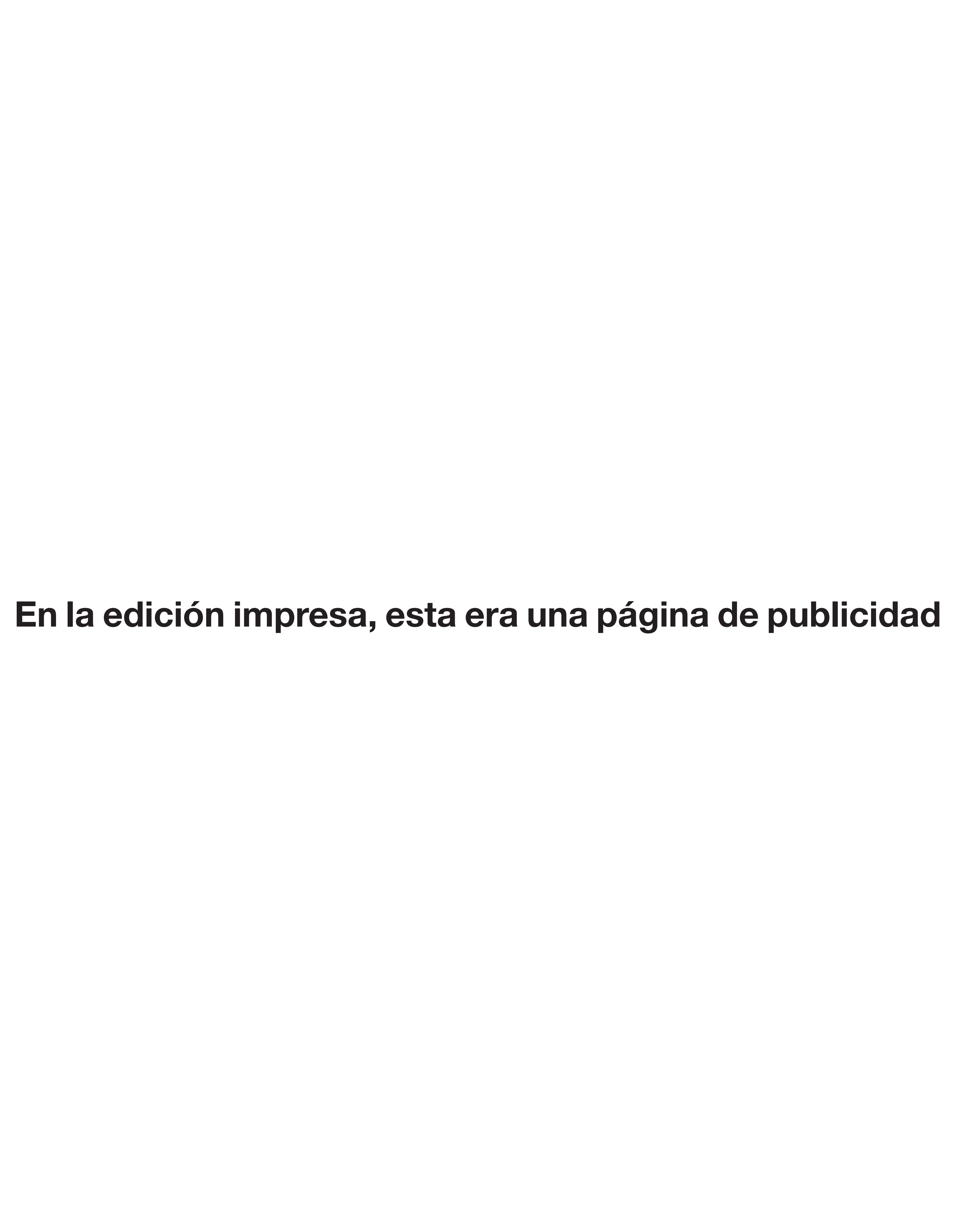
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº36



El Señor de los Anillos La Tercera Edad

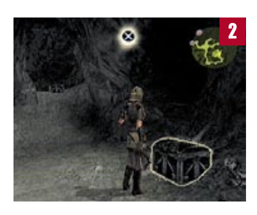
Mapas • Enemigos • Modo malvado • Armas

Los miembros de la Comunidad del Anillo no fueron los únicos que lucharon contra Sauron y sus huestes para salvar a la Tierra Media. Mientras ellos intentaban destruir el Anillo Único, otros héroes surgieron para ayudarles en su tarea. Este es el relato de sus hazañas, de las que ahora puedes formar parte gracias a esta fantástica guía.



CONSEJOS



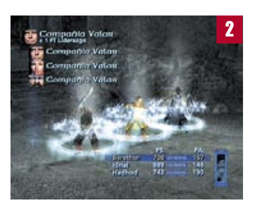


- **Usa los puntos de salvado** más próximos entre batalla y batalla para recuperar la salud de todos tus héroes **(1)**.
- **Siempre encontrarás un sendero principal** que tendrá ramificaciones pequeñas. Amplia y reduce el mapa (pulsando ■) para localizarlos todos, ya que encontrarás cofres con ítems importantes... y alguna batalla que otra.
- **Reparte bien los ítems y busca cofres** por los senderos para hacerte con más **(2)**. Recuerda que en cada subida de nivel o en cada punto de salvado tus héroes recuperarán todos los puntos de salud y de acción que hayan perdido.
- **Cuando adquieras una parte de la armadura** o un arma, observa bien las características que tiene para ver si te conviene en ese momento (pulsa ■ en el menú de armas) **(3)**. No siempre un ítem con más estrellas es mejor que los demás.
- **Mejora las características menos desarrolladas** de los héroes con las piedras élficas. También te servirán para adquirir nuevas cualidades.
- **A la hora de elegir los puntos de incrementos de nivel** intenta equilibrar las características menos desarrolladas, pero sin descuidar las más importantes de cada personaje.
- **Si ves que en la zona por la que transitas** las peleas son demasiada peligrosas, retrocede hasta donde merodeen enemigos más asequibles para subir el nivel de tus héroes más fácilmente.
- **Intenta que todos los héroes participen** en cada batalla para que obtengan por igual la máxima experiencia en cada momento. Si uno de tus héroes no ataca en ningún momento, sólo será recompensado con la mitad de puntos de experiencia, recuérdalo.
- **Trata de rematar las batallas** con el personaje que más necesita subir su experiencia para que adquiera un plus de puntos con respecto a sus compañeros. También debes usarlo para recorrer los senderos de la Tierra Media (pulsa L1 para elegirlo), ya que de esta manera será el que obtenga los puntos de experiencia al completar las misiones de cada nivel.
- **Completa el 100% de cada nivel** para jugar al modo Maligno.
- **Cada vez que te pases un escenario juega al modo Maligno** para obtener mejores armas **(4)**.



TÉCNICAS DE COMBATE

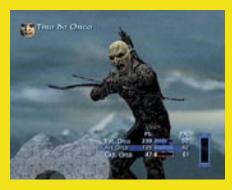
- **Utiliza siempre que tengas PA las técnicas y magias** para aprender nuevas habilidades mucho más potentes **(1)**.
- **Ataca a los brujos con golpes de armas** y a los soldados con las magias más potentes.
- **Evita que tus héroes menos resistentes** permanezcan mucho tiempo juntos en la batalla. Un ataque potente a todo el equipo puede ponerte en peligro.
- **Utiliza a Idrial para que sane y recupere** los estados perjudiciales de los demás héroes.
- **Ten en cuenta la potencia de tus ataques** y distribúyelos correctamente contra los enemigos. Si un enemigo está a punto de morir, no uses un golpe muy potente que te reste muchos PA.
- **Si hay sólo un enemigo y le afectan los ataques** que retrasan su turno (golpes tullidos), ejecútalos en cada ronda para que nunca pueda atacar.
- **Al final de cada batalla deja a tu luchador** más rápido en primera línea y al más potente en reserva. Cuando empieces otro combate y toque atacar en primer lugar al héroe veloz, cambia al más potente.
- **Al comienzo de la batalla observa a tus enemigos** para elegir a quién has de atacar primero.
- **Reserva los especiales del anillo** (modo Perfecto) para los enfrentamientos importantes o cuando vayas a ser derrotado.
- **Cuando puedas contar con uno de los grandes héroes** de la Tierra Media en una batalla (Légolas, Gandalf, Aragorn, Gimli...) no dudes en usar sus ataques más potentes.
- **Evita por todos los medios que tus jugadores mueran**. Si es así, revívelos rápidamente con una medicina élfica o con la ayuda de la magia de Idrial.
- **Si no posees ítems curativos ni magia sanadoras** en mitad de una batalla, haz que tus héroes se turnen héroes cuando veas que el que está atacando está muy mal de vida y puede estar próximo a morir.
- **Revisa de vez en cuando los ítems que obtienes** para ver sus efectos y usarlos en aquellas batallas más peligrosas.
- **Observa las inmunidades a los estados alterados** que te proporcionan ciertas armaduras o piedras élficas. Ten en cuenta que si todos tus héroes caen afectados por estados que acarrean inmovilidad (miedo, sueño, parálisis...) no podrás hacer nada en tu turno y morirás.
- **Cuando estés rodeado no podrás cambiar de héroes.** Si te ves muy superado en número, emplea el liderazgo de Berethor para mejorar las cualidades de los personajes **(2)**. Recuerda que en estos combates puedes rotar a tus héroes, ya que sólo podrán atacar a los enemigos que tengan en frente.
- **Observa el orden de los turnos que aparece** a la derecha de la pantalla para ordenar tus ataques y saber si puedes retrasar las sanaciones al turno de Idrial.
- **En determinadas batallas te enfrentarás** a arqueros situados en posiciones elevadas. La única forma de dañarles es con ataques a distancia (magias o con las flechas de Elegost).



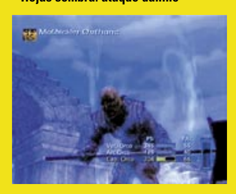
LOS ENEMIGOS

1- VETERANO ORCO
Un de los rivales más peligrosos debido a sus magias. Por suerte no es muy resistente a los ataques melé.
TÉCNICAS:
- **Muerte de cuervo: ataque a un enemigo.**
- **Rabia Saruman: mayor daño en ataque aliados.**
- **Maldición Orthanc: debilita a los enemigos.**

2- ARQUERO ORCO
Muy débiles y con ataques poco potentes. Sin embargo, debido a su rapidez de ataque, enfrentarte a varios a la vez puede ser muy peligroso.
TÉCNICAS:
- **Tiro de orco: golpe básico**



3- CAPITÁN ORCO
Muy resistentes y con potentes ataques siempre deben ser el centro de tus ataques más duros.
TÉCNICAS:
- **Tenazas de orco: golpe básico**
- **Hojas crueles: ataque dañino**
- **Hojas sombra: ataque dañino**

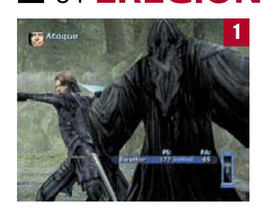


4- ESCUDERO ORCO
Un enemigo fácil de aniquilar a no ser que esté muy bien acompañado.
TÉCNICAS:
- **Corte de orco: golpe básico.**
- **Corte cruel: ataque dañino.**

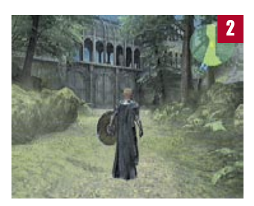
5- JEFE ORCO
Aunque a primera vista parezca un capitán orco no debes fiarte ya que poseen magias más peligrosas y son más resistentes.

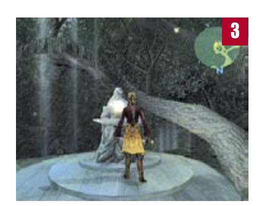


01 EREGION



1


2


3

1- VIAJE AL PUESTO ÉLFICO

La aventura comienza con una batalla contra los espectros que no puedes ganar (1). Por suerte, tu nueva compañera, Idrial te salvará. Para completar esta misión **sigue el sendero** del bosque hasta la muralla élfica **(2)**. Mantén los ojos bien abiertos, ya que encontrarás muchos **cofres** en los recodos del camino. Para que no se te escape ninguno observa las **ramificaciones** del camino en el mapa. En los escasos y fáciles enfrentamientos con los orcos **usa las técnicas de espada, el liderazgo y la magia** para aprender nuevas habilidades.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Escudo de explorador de Gondor 3ª edad** (Berethor) 0.
- **Colgante de protección de Galadhrim** (Idrial) 2.
- **Guardabrazos de guardia de la ciudadela** (Berethor) 1.

2- DEFIENDE LA CARAVANA ÉLFICA

Tras cruzar la muralla y seguir por el sendero verás a los **orcos** que atacan al elfo. Prepárate, porque **será una batalla dura** donde te enfrentarás por primera vez a un capitán orco acompañado de un arquero y un guerrero. Deshazte de él en primer lugar.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Faldar de placas de oro de los elfos 3ª edad** (Idrial) 2.5.
- **Espada larga acero Ithilien 3ª edad** (Berethor) 0.

3- RECOGE LOS ARTEFACTOS ÉLFICOS

Esta misión **se ha de completar a lo largo de todo Eregion**. Deberás **recolectar tus cuatro primeras piedras élficas**:

1ª- Al finalizar la misión "Busca el altar de sanación élfica"

2ª- En lo alto de la torre élfica situada al comienzo del bosque en la misión "Defiende los altares de sanación élfica" **(3)**.

3ª- Atraviesa el puente élfico, y verás la piedra junto a un punto de salvado.

4ª- En la cueva situada al final del bosque muerto.

4- CAZA A LOS HOMBRES SALVAJES

Los tres grupos de hombres salvajes **se encuentran en los tres desvíos** que hay a ambos lados del sendero nada más comenzar la misión "Rescate en el paso de Caradhras" (antes de subir por la montaña) **(4)**. Cuidado, son muy resistentes. **Usa la magia de Idrial y los golpes más potentes de Berethor (5).**

5- RESCATE EN EL PASO DE CARADHRAS

Sube por el sendero de la montaña fijándote en todos los recodos donde encontrarás **cofres**. Si quieres aumentar la experiencia de Idrial y Berethor peleando, **cuando veas el ojo de Sauron en la parte superior izquierda de la pantalla detente para que aparezcan enemigos**. Cuando llegues a la cima de la montaña te toparás con un nuevo compañero: **Elegost**.

6- CAZA A LOS HUARGOS QUE HAY EN ESTA ZONA

Igual que en la misión "Caza a los hombres salvajes" tendrás que **derrotar a tres manadas** de estas peli-

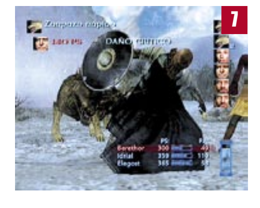


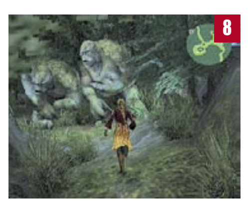
4



5







grosas bestias **(6)**. Para deshacerte de ellas **usa la técnica de Elegost "ruina de criatura" (7)**. Las tres manadas se encuentran **en los dos caminos en que se divide el sendero** cuando te encuentres con Elegost. Recorre ambos hasta la cascada donde confluyen.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

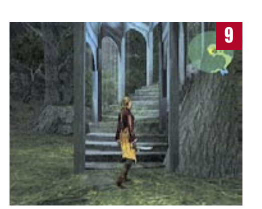
- **Espada larga acero puertos 3ª edad** (Berethor) 0.5

7- BUSCA ALTAR DE SANACIÓN ÉLFICA

Justo en la cascada hablarás con tu nuevo compañero, el cual **te pedirá que busques un altar de sanación élfica.** Cuando llegues a la estructura derruida tendrás un **enfrentamiento con unos cuantos orcos (8)**. Deshazte en primer lugar del arquero situado en la posición elevada con el arco de Elegost y la magia de Idrial "furia Loudwater". Recorre todas las escaleras **(9)** de la estructura para coger unos cuantos **ítems**.

8- SIGUE A LA COMUNIDAD A MORIA

Misión secreta que consiste en acceder a las rocas centrales en el ensanchamiento del camino en la misión "Busca el altar de sanación élfica" **(10)**. Es fácilmente reconocible porque encontrarás un **punto de**





TÉCNICAS:
- **Golpe de orco: golpe básico**
- **Nube renovadora: sana aliados.**
- **Muerte de cuervos: ataque dañino.**
- **Sueño fétido: duerme.**

6- TROLL

Duros como rocas, tendrás que emplear mucho tiempo y tus ataques más potentes para conseguir derrotarlos. Son lentos, pero sus garrotes asustan a cualquier héroe.

TÉCNICAS:
- **Garrotazo troll: golpe básico.**
- **Gran movimiento: ataque dañino.**



7- TROLL DE LAS CAVERNAS

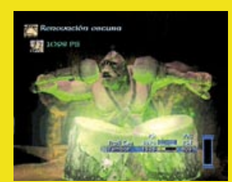
Simplemente son más resistente que los trolls normales y más duros de derrotar.

TÉCNICAS:
- **Garrotazo troll: golpe básico.**
- **Gran movimiento: ataque dañino.**

8- TROLL TAMBOR

El complemento perfecto para los trolls de ataque ya que son capaces de sanar y de acelerar sus ataques.

TÉCNICAS:
- **Furia sónica: golpe grupo.**
- **Renovación oscura: cura aliado.**
- **Marcha guerrera: acelera aliados.**

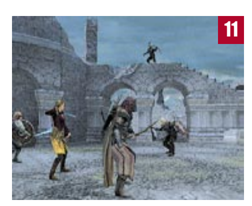


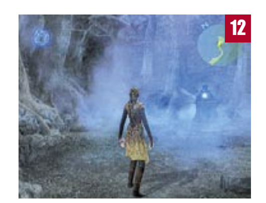
9- VETERANO TROLL

Tan resistentes como los de su raza pero con ataques mucho más potentes y aturdidores. Uno solo puede acabar con todos los héroes.

TÉCNICAS:
- **Hoja de troll: golpe básico**
- **Ataques dirigido: golpe infalible.**
- **Hojas aturdidoras: ataque que aturde.**









salvado. Entre las piedras encontrarás un **rincón oculto** donde aguarda un **cofre** (mira en el mapa).

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Anillo de Lothlorien contra espíritus 3ª edad** (Berethor) 2.

9- DEFIENDE LOS ALTARES DE SANACIÓN ÉLFICA

Nada más comenzar, sigue recto para llegar a la **primera torre élfica con el altar que debes defender** de dos orcos **(11)**. El **segundo altar** estará protegido por tres orcos, aunque no es difícil.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Yelmo de acero abollado** (Berethor) 1.
- **Grebas de acero de Gondor** (Berethor) 0.
- **Broche de Arnor de los Dunedain 3ª edad** (Elegost) 2.
- **Peto de placas de oro de los elfos 3ª edad** (Idrial) 2.5.

10- RECLAMAR EL MAPA DE ELROND

Tras encontrar el segundo altar sigue por el bosque viejo. A mitad del camino verás una gran **ramificación a tu izquierda** (junto al **punto de salvado**) **(12)**. Sigue recto para llegar a una **cueva** que esconde un **altar élfico** y el **mapa de Elrond**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Colgante llamar espíritu de Lothlorien 3ª edad** (Idrial) 2.5.
- **Diadema de oro élfica de Earendil 3ª edad** (Idrial) 2.

11- ENCUENTRA A HADHOD EL ENANO

Tras conseguir el mapa da media vuelta, regresa al punto de salvado, gira a la izquierda para coger otro sendero. Avanza por el nuevo camino hasta que veas **otro punto de salvado**. Gira a la izquierda y a los pocos metros **te encontrarás con el enano Hadhod** acompañado de un troll **(13)**. **Derrota a la criatura y sana las heridas del enano** con el poder espiritual "regalo de Elrond" de Idrial. Aunque "la furia de Loudwater" de Idrial sea uno de los ataques más dañinos para la bestia, no debes descuidar las sanaciones.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Guardabrazos de cuero cocido de los enanos** (Hadhod) 0.5.
- **Yelmo de hierro negro de los enanos** (Hadhod) 2.

12- ENCUENTRA LA PUERTA OESTE DE MORIA

Tras abrir todos los **cofres** de la cueva regresa al sendero. Lo que resta es tan sencillo como subir por la montaña en el que, con un poco de suerte no serás atacado por ningún enemigo **(14)**. Pero cuando te acerques al **lago** surgirá del agua un pulpo gigante. Es tan resistente como el troll, pero como está dentro del agua **sólo puede ser atacado por golpes a distancia**. Deja a Berethor en la retaguardia y emplea al máximo las técnicas de arco de Elegost, la "furia ardiente" de Hadhod y "la furia de Loudwater" de Idrial. **Si posees el modo Perfecto no dudes en utilizarlo (15).**



02 MORIA OESTE



1- ENFRÉNTATE AL GUARDIÁN DEL AGUA

Avanza un poco y te toparás de nuevo con la criatura marina. **Prepara a los héroes antes de pisar el agua recuperando sus heridas y los PA**. Haz lo mismo que en el enfrentamiento anterior para deshacerte del guardián **(1)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Brazales de cuero cocido de los enanos** (Hadhod) 0.5.
- **Cubrebrazales de capas de cuero Dunedain** (Elegost) 0.5.
- **Broche de protección de Eregion 1ª edad** (Elegost) 2.5.

2- ENCUENTRA 7 RUNAS DE ENANOS

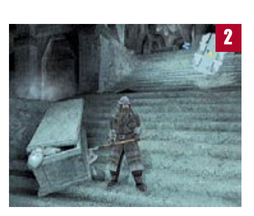
Observa en el mapa los **puntos rojos**: son las runas. Recuerda están protegidas por huargos.
1ª- Tras matar al guardián del agua.
2ª y 3ª- Entre las ruinas laterales de la gran escalera que hay tras el **punto de salvado** (antes de encontrar el lugar de descanso de la Comunidad).
4ª- En mitad del camino de la izquierda que lleva a la sala de registros.
5ª- Al final del pasillo que lleva a la fosa de Moria **(2)**.
6ª- Antes de llegar a la sala donde está el libro de los secretos.
7ª- Habitación contigua a la sala del trono.

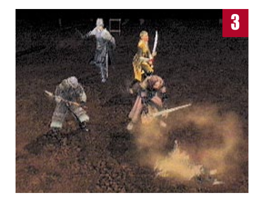
ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Brazales de acero abollado** (Berethor) 1.
- **Alfange de hierro Isengard 3ª edad** (Berethor) 0.5.

3- LOCALIZA LA GRAN FOSA DE MORIA

Cuando tengas que **elegir los tres caminos** en el punto de des-





10- CAPITÁN TROLL

Fácilmente distinguible por su enorme martillo posee ataques similares a los veteranos troll, aunque es más resistente y potente.
TÉCNICAS:
- **Martillo Troll: golpe básico**
- **Martillo trueno: golpe aturdidor.**
- **Martillo rápido: golpe infalible.**

11- NÂZGUL

Por suerte estas criaturas no abundan demasiado en la Tierra Media. Cada vez que te enfrentes a ellos ten a mano las mejores magias sanadoras de Idrial para curar al resto de los héroes, ya que los Nâzgul hacen mucho daño.
TÉCNICAS:
- **Corte de espectro: golpe básico**
- **Embestida espectro: golpe básico**
- **Cuchillo de Nâzgul: golpe básico**



12- ESPADACHÍN GOBLIN

Enemigo débil aunque veloz en sus ataques. Suelen estar muy bien acompañado.
TÉCNICAS:
- **Embestida goblin: golpe básico.**
- **Corte en salto: ataque dañino.**



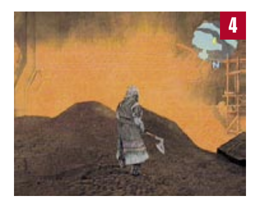
13- ARQUERO GOBLIN

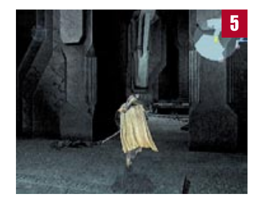
Igual que los arqueros orcos, son muy rápidos atacando y pueden resultar muy peligrosos si te atacan varios a la vez.
TÉCNICAS:
- **Flecha goblin: golpe básico.**

14- VETERANO GOBLIN

Ten mucho cuidado con su ataque aturdidor, porque puede decantar la victoria a su favor. Cuanto antes te deshagas de ellos mejor.









canso de la Comunidad, toma **el de la derecha**. Al final del todo, cuando llegues a la zona con lava **(3)** prepara a tu equipo para una **encerrona con seis goblins**. Usa el liderazgo "Compañía Valor" de Berethor al comienzo para **esquivar el mayor numero de ataques (4)** y asegúrate de dejar en la retaguardia a Idrial, ya que te servirá para sanar las heridas que sufran sus compañeros.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Brazales de cuero de explorador elfo** (Idrial) 2.
- **Yelmo de acero de guardia de la ciudadela** (Berethor) 1.5.
- **Hacha batalla acero enano 3ª edad** (Hadhod) 2.
- **Peto de acero de guardia de la ciudadela** (Berethor) 1.5.
- **Grebas de hierro negro de los enanos** (Hadhod) 2.5.

4- BUSCA EL LIBRO DE LOS SECRETOS

Regresa al punto donde encontrarás los **tres caminos** y **toma el central (5)**. Cruza el puente y llega hasta la **sala del trono (6)**, donde hay que **eliminar a un jefe goblin** más resistente que los demás.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Hebilla enana de hierro de Moria 3ª edad** (Hadhod) 2.
- **Arco largo fresno Ithilien** (Elegost) 1.
- **Escudo enano de los señores 2ª edad** (Berethor) 1.
- **Grebas de plata de los elfos 3ª edad** (Idrial) 2.
- **Guardabrazos de plata élficos 3ª edad** (Idrial) 2.5.
- **Yelmo de acero de los enanos** (Hadhod) 3.

5- BUSCA LA SALA DE LOS REGISTROS

Pasa a la sala que hay a continuación del trono para encontrar la **última hacha forjada en Moria** (aunque no es mejor que la que lleva Hadhod). **Regresa al cruce de caminos y coge el de la izquierda (7)**. Cuando llegues a la sala principal **se abrirá una puerta secreta si previamente has encontrado el libro de los secretos** (misión anterior).
Antes de cruzar la puerta **observa la tumba de la gran sala** para encontrar un par de **ítems** para el enano. Tras pasar por la puerta secreta darás a la **sala central** de las columnas. Allí busca bien todos los **cofres** para seguir mejorando el armamento de tus héroes. Al final de la sala encontrarás por fin la **sala de los registros**. Antes de cruzar el marco que te llevará hasta ella equípate bien, ya que **al otro lado te esperan cinco goblins (8)**. Usa al Elegost y la furia de Loudwater de Idrial para eliminar a los dos arqueros del fondo. Tras la victoria obtendrás un gran tesoro.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Hacha montada acero enana 3ª edad** (Hadhod) 2.
- **Jubón de cuero de ante Dunedain** (Elegost) 1.
- **Alpartaz de terciopelo de los enanos** (Hadhod) 2.
- **Tabardo de terciopelo de los enanos** (Hadhod) 2.
- **Espada larga acero Arnor 3ª edad** (Berethor) 1.
- **Colgante de agua de Fontegris 3ª edad** (Idrial) 3.
- **Espada curva acero bosque 3ª edad** (Idrial) 1.
- **Anillo élfico de ira 2ª edad** (Berethor) 2.5.
- **Capa de lana de capitán Dunedain** (Elegost) 2.





03 MORIA ESTE



1- LLEGA AL PUENTE DE KHAZAD-DÚM

Antes de salir de la sala coge el **ítem** del cuerpo del troll muerto. Retrocede por la sala de columnas y antes de llegar a la mitad de ésta prepárate para **otra emboscada de seis goblins**. Recuerda que debes usar tus mejores técnicas, sanar las heridas y, rotar cuando queden pocos enemigos para que el héroe que tenga el turno pueda atacar. **Antes de llegar al puente te toparás con otros dos trolls**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Guardabrazos de acero de capitán guardia** (Berethor) 2.
- **Cubrebrazales cuero de explorador de Ithilien** (Elegost) 1.
- **Capa de lana de guardia de la Fuente** (Berethor) 1.5.
- **Hebilla enana de acero de Moria 3ª edad** (Hadhod) 2.5.

2- BUSCA EL HACHA DE BALIN

En mitad de la sala de columnas hay otro troll **(1)**. Derrótalo para conseguir el **hacha de Balin**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

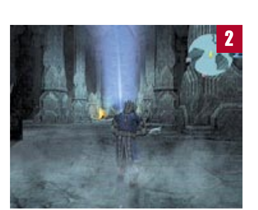
- **Hacha de caminar hierro negro enanos 3ª edad** (Hadhod) 1.5.

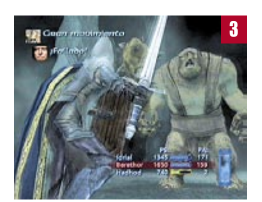
3- BUSCA LA ESTATUA DE UN SEÑOR ENANO

Sal de la sala de las columnas, **salva la partida** y bajas unas escaleras para llegar a la estancia con la **estatua del señor enano** que Hadhod venerará **(2)**. Después tendrás que vencer a otro troll.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Guardabrazo de acero de los enanos** (Hadhod) 1.5.
- **Grebas de guardia de ciudadela de Gondor** (Berethor) 1.5.





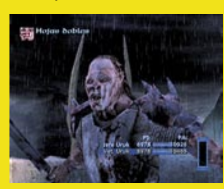
TÉCNICAS:
- **Hojas de desgarras: golpe básico**
- **Triple corte: ataque dañino.**
- **Golpe aturdidor: ataque aturde.**



15- CAPITÁN GOBLIN

Sin lugar a dudas, son los más duros de toda la raza goblin. Sus excelentes técnicas de combate pueden complicar más de la cuenta tu victoria, así que si te encuentras con uno de estos enemigos, haz que sea el primer blanco de las habilidades de tus héroes o terminarás por lamentarlo.

TÉCNICAS:
- **Llama de Udun: poderoso ataque mágico.**
- **Renovación oscura: sana aliados.**
- **Amenaza oscura: aumenta velocidad en ataque aliado.**



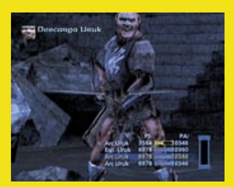
16- VETERANO URUK-HAI

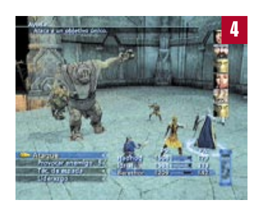
Sus dos espadas y sus magias le proporcionan ataques muy poderosos. Por si fuera poco, estos enemigos suelen ser muy rápidos y atacan continuamente sin dar tregua en ningún momento, así que tendrás que ser más duro y rápido que él o acabará con todo tu grupo.

TÉCNICAS:
- **Descarga Uruk: golpe básico.**
- **Poder de la fosa: escudo.**
- **Aroma de la carne: mejora aliados.**
- **Ataques tambaleo: aturde.**
- **Hojas dobles: ataque dañino.**

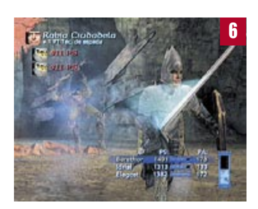
17- ARQUERO URUK-HAI

Aunque el aspecto que presentan estos enemigos sea el mismo que el de los capitanes, por suerte son mucho más débiles, lo que facilitará enormemente nuestra tarea.




4


5


6

4- MATA A NUEVE TROLLS DE MORIA

1ª- En la sala de las columnas (3).
2ª- En la sala donde Hadhod venera la estatua **(4)**.
3ª- En la estancia donde está el goblin con el tambor.
4º- Sala contigua al combate con el goblin con el tambor **(5)**.
5º- Al acceder a las tumbas de los enanos.
6º y 7º- Juntos antes de llegar al puente de Hazad-Dum.
8º y 9º- En el puente Hazad-Dum.

5- MATA AL ESPÍRITU GOBLIN PORTADOR

Tras rescatar a Idrial del precipicio y **salvar tus progresos** llegarás a una sala donde hay un **altar con forma de dragón** donde hay tres goblins. Aunque el situado sobre la estatua del dragón es más resistente no tendrás demasiados problemas **(6)**. Tras ganar la batalla **rastrea las tres cuevas** que rodean la estatua.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Falda de Arnor de ante Dunedain** (Elegost) 1.
- **Escudo goblin de Moria 3ª edad** (Berethor) 1.5.
- **Broche de protección de Gondor 3ª edad** (Elegost) 3.

6- LOCALIZA LA ARMADURA DEL DRAGÓN

Avanza por Moria hasta la tumba de los enanos. Tras la lucha con el quinto troll la obtendrás **(7)**.

7- PARA EL TAMBOR GOBLIN

Tras liquidar a los goblins junto a la estatua del dragón sube por la rampa. Cuando llegues a otra **sala con columnas** verás a un goblin tocando el tambor. Corre hacia él eliminando a todos los que se crucen en tu camino **(8)**. Deshazte de los tres goblins que se pongan delante de él para **usar el tiro más potente de Elegost**. Tres golpes bastarán, pero recuerda que cada vez que le golpees saldrán tres goblins más para protegerle **(9)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Falda de acero de guardia de la ciudadela** (Berethor) 2.

8- MATA AL JEFE DE LOS GOBLINS Y BUSCA EL ARCO GOBLIN

Tras detener el tambor del goblin cuélate por la brecha del suelo detrás del pedestal. Atraviesa los puentes, sube las escaleras y **accede a las tumbas** de los enanos **(10)**. Aquí te enfrentarás con dos trolls acompañados de goblins. Deshazte primero de los pequeños. Avanza para llegar a la **tumba del último linaje del enano**, donde serás sorprendido por cuatro goblins **(11)**. No tendrás problemas para eliminarlos.

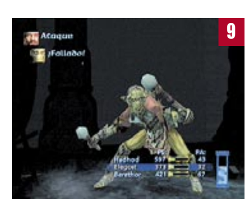




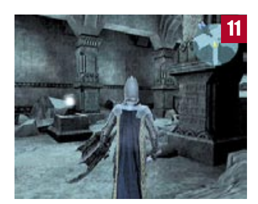
7

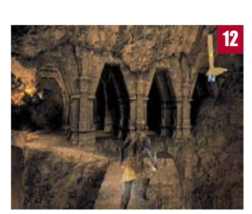


8









ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Hebilla enana de oro de Moria 3ª edad** (Hadhod) 3.5.
- **Hebilla enana de plata de Moria 3ª edad** (Hadhod) 3.
- **Espada ancha acero Gondor 3ª edad** (Berethor) 1.
- **Yelmo de dragón de los enanos 2ª edad** (Hadhod) 4.5.
- **Anillo de fortificación de Ithilien 3ª edad** (Berethor) 3.
- **Espada larga acero de Rohan 3ª edad** (Idrial) 1.5.
- **Grebas de placa de oro de los elfos 3ª edad** (Idrial) 3.5.
- **Espada corta de acero Numenor 2ª edad** (Berethor) 1.



9- BUSCA EL YELMO DE LORIEN

En el puente de Hazad-Dum te enfrentarás con dos trolls **(12)**. Dentro de un cofre encontrarás el **yelmo de Lorien**. Avanza por el puente hasta Gandalf, que lucha con el Balrog **(13)**. El combate será sencillo. **Usa la magia de Gandalf "Descarga Valor"** y los ataques melés más potentes (ningún ataque de fuego). Si Gandalf se queda sin PA recupéralos con Lembas.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Escudo enano de batalla de Moria 3ª edad** (Berethor) 1.5.
- **Yelmo de batalla dorado de los elfos 3ª edad** (Idrial) 2.



TÉCNICAS:
- **Descarga Uruk: golpe básico.**
- **Flecha silenciosa: deshace mejoras.**

18- CAPITÁN URUK-HAI

Aunque sólo lleve una ballesta como arma, dispone también de algunas magias muy dañinas y es bastante resistente a toda clase de ataques. Evita que proteja a sus aliados o el combate se eternizará.

TÉCNICAS:
- **Hojas Uruk: golpe básico**
- **Golpe de sangre: ataque poderoso.**
- **Heridas graves: ataque hiriente.**



19- JEFE URUK-HAI

Se trata del Uruk-Hai con las magias más peligrosas. Evita que las use atacando con tus mejores golpes melés.

TÉCNICAS:
- **Fosas envenenadas: golpe básico que daña con el tiempo.**
- **Veneno Uruk: sigue dañando con el tiempo.**
- **batalla renovada: sana.**
- **Mugre de Saruman: ataque dañino.**



20- ZAPADOR URUK-HAI

El único ataque del que dispone tarda un turno entero en poder ejecutarlo, aunque no te equivoques, si logra hacerlo será el ataque más devastador de puede hacerte un Uruk-Hai, lo que les convierte en uno de los enemigos más duros con los que te toparás en tu aventura.

Por suerte, podrás deshacerte rápidamente de él si realizas correctamente un buen ataque melé, que no se te olvide.

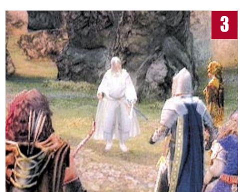
TÉCNICAS:
- **Cargar bomba: golpe básico.**



04 BARRANCO ESTEMNET







1 BUSCA UN ELFO CERCA DEL RÍO

Al aparecer junto al río encontrarás un **cofre** y un **punto de salvado** detrás de ti. Cuando des dos pasos te toparás con el elfo **(1)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Capa de lana de explorador de Ithilien** (Elegost) 2.
- **Yelmo de acero de capitán de guardia** (Berethor) 2.

2 LIBERA LA ESTACADA

Localízalo en el mapa **(2)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Guardabrazos de placas de oro élfico 3ª edad** (Idrial) 3.5.
- **Broche de fortificación Rohirrim 3ª edad** (Elegost) 3.5.
- **Brazales de acero de guardia de la ciudadela** (Berethor) 2.5.
- **Hebilla enana de Mithril de Moria 3ª edad** (Hadhod) 4.5.
- **Espada larga guardia de la Fuente 3ª edad** (Berethor) 1.5.
- **Brazales de placa de oro élfico 3ª edad** (Idrial) 3.5.

LOCALIZACIÓN MISIONES BARRANCO



3 LOCALIZA EL PUESTO DE ROHAN

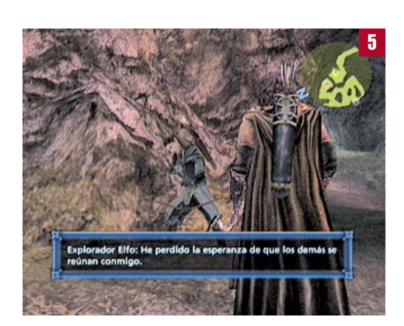
Localízalo utilizando el mapa que acompaña este capítulo **(3)**.

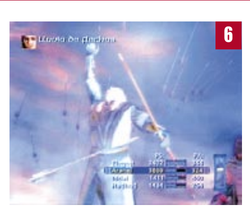
ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Cimitarra de acero del este 3ª edad (Idrial)** 1.5.
- **Escudo de la infantería de Rohan 3ª edad** (Berethor) 2.








6

4 EL RENCOR DE TODOS

Localízalo en el mapa.
Usa el ataque "Ruina de Criatura" contra el Huargo Gigante **(4)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Hacha cercenadora de enanos 3ª edad** (Hadhod) 3.
- **Espada curva acero Fangorn 3ª edad** (Idrial) 2.
- **Espada larga de oro Ithilien 3ª edad** (Berethor) 1.5.
- **Peto de acero de los elfos 2ª edad** (Idrial) 4.

5- ENCUENTRA DOS ELFOS EN LA CUEVA

Localízalo en el mapa **(5)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Colgante de protección de Eregion 1ª edad** (Idrial) 3.
- **Brazales de hierro negro de los enanos** (Hadhod) 2.5.

6- BUSCA UN ELFO EN LOS BARRANCOS

Localízalo en el mapa.


7

En los barrancos ayuda al elfo a emboscar Uruk-Hai. Una vez en los barrancos ve por al sur para coger más **armaduras (6)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

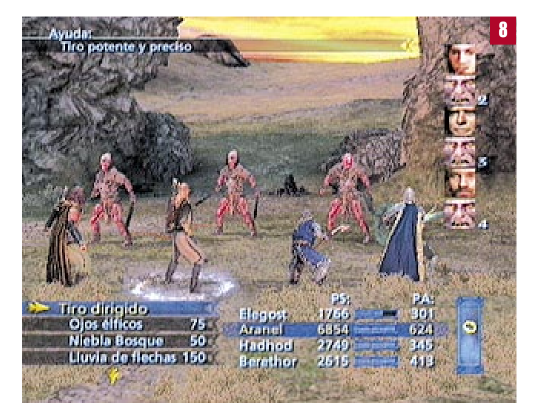
- **Arco corto de Rohan 3ª edad** (Elegost) 1.5.
- **Arco corto de Gondor 3ª edad** (Elegost) 1.5.
- **Cubrebrazales de cuero de Minas Tirith** (Elegost) 2.
- **Grebas de acero de capitán de la guardia** (Berethor) 2.
- **Faldón de Arnor de cota de malla de Dunedain** (Elegost) 2.

7- BUSCA UN ELFO CERCA DE LA CUEVA

Localízalo en el mapa **(7)**.

8- ALCANZA LA LLANURA DE ROHAN Y SALVA AL SOLDADO DE ROHAN

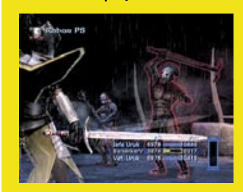
Localízalo en el mapa.
Tendrás que **enfrentarte a 7 Uruk-Hai**. Usa magias sanadoras de Idrial y ganarás con seguridad **(8)**.



8

21- BERSERK

Son los Uruk-Hai más peligrosos y muy resistentes, aunque su debilidad radica en ataques bastante flojos.
TÉCNICAS:
- **Corte Berserk: golpe básico.**
- **Cuchillo Berserk: ataque dañino.**
- **Tambalear enemigo: aturde.**
- **Robar PS: ataque y sanación.**



22- HOMBRES DEL ESTE

Guerreros poderosos. No poseen ningún tipo de magia, aunque suelen ir junto a los veteranos del este.
TÉCNICAS:
- **Ataque de Rhun: golpe básico.**
- **Golpe cruel: golpe dañino.**



23- VETERANOS DEL ESTE

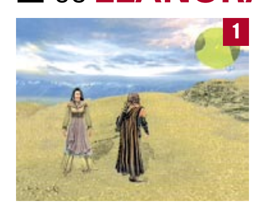
Peligrosos y con magias durísimas, como "escudo negro", que te causa daños cada vez que golpeas a sus aliados.
TÉCNICAS:
- **Lanza de Rhun: golpe básico.**
- **Escudo negro: protección aliados y daña enemigos.**
- **Sueño intranquilo: duerme.**
- **Carga del Este: ataque de sus aliados.**

24- NUMAK

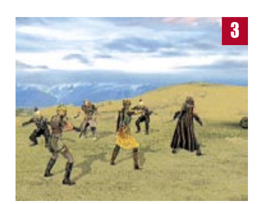
Enormes mamuts muy resistentes y con ataques que afectan a todo el grupo. Debes centrar todos tus ataques más potentes en ellos y tener paciencia, ya que cuesta derrotarles.
TÉCNICAS:
- **Pisar fuerte: golpe básico a todo el grupo.**
- **Barrida colmillos: ataque que resta PA.**
- **Aliento podrido: ataque al grupo.**
- **Descarga Haradrim: ataque al grupo.**



05 LLANURAS DE ROHAN







1- SALVA AL GUERRERO

Tras atravesar la llanura llegarás a un pueblo donde te toparás con una **nueva compañera: Norwen** **(1)**. Lucharás contra tres Uruk-Hai **(2)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Espada larga de acero de Rohan 3ª edad** (Berethor) 2.
- **Yelmo de explorador Rohirrim** (Morwen) 1.

2- JINETES EN EL PUEBLO

En un rincón del pueblo en llamas encontrarás a los jinetes **(3)**.

3- JINETES AL ESTE DE HUARGOS

Atraviesa el pueblo en llamas y **toma el camino del Oeste** para llegar a la entrada de la cueva. Allí aguardan más jinetes a los que avisar **(4)**. Aunque el camino del Este sea más rápido, **tienes que avisar a todos los caballeros de Rohan**. Entra en la cueva y rastrea todos los rincones con ayuda del mapa para coger todos los **tesoros (5)**. Dentro de la cueva puede que sufras emboscada.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Escarcelas de cuero de los Rohirrim** (Morwen) 1.5.
- **Cimitarra aserrada Dunland 3ª edad** (Berethor) 2.5.
- **Grebas de acero de los elfos 2ª edad** (Idrial) 4.5.

4- JINETES AL OESTE DE HUARGOS

Atraviesa la cueva del camino del Oeste **(6)**. A la salida aguardan más jinetes de Rohan **(7)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Capa de lana de capitán de Ithilien** (Elegost) 2.5.

5- JINETES JUNTO A FANGORN

Tras cruzar la cueva y avisar a los jinetes del oeste y del este, regresa al comienzo del nivel y ve al puente por el camino del Este.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Anillo de poder de los enanos 3ª edad** (Berethor) 3.

Atravesar el puente no será fácil, ya que aparecerán muchísimos Uruk-Hai en batallas eternas donde tendrás que enfrentarte a 8. Recupera la salud de tus héroes entre batalla y batalla **(8)**.

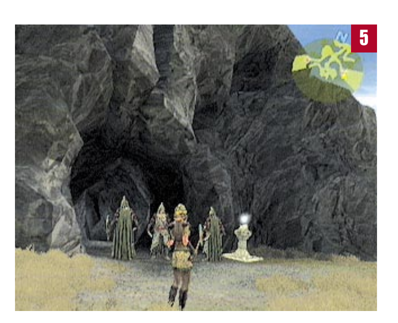
ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Arco de explorador Uruk-Hai 3ª edad** (Elegost) 2.5.
- **Yelmo de acero de guerrero de Gondor** (Berethor) 2.5.
- **Peto de acero capitán de Gondor** (Berethor) 2.5.
- **Anillo de la ciudadela de Gondor 3ª edad** (Berethor) 3.5.
- **Espada obsidiana Morannon 3ª edad** (Idrial) 2.

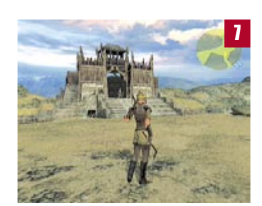
6- LLEGA A LA GRAN SALA Y LIBERA EL RÍO NEVADO

Para acceder al castillo del otro extremo de la ciudad, abre las puertas con los tornos de los montículos donde arden las casas **(9)**. El **combate con Lengua de Serpiente** no será fácil. Descarga el modo Perfecto, usa las magias sanadoras de Idrial e ignora a los capitanes Uruk-Hai **(10)**.











ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Broche de refugio de los Rohirrim** (Elegost) 3.5.
- **Capa de lana capitán de la guardia de Gondor** (Berethor) 4.
- **Brazales de acero del capitán de la guardia** (Berethor) 3.
- **Yelmo de Lorien de acero élfico 2ª edad** (Idrial) 4.5.
- **Escudo de guardia real Rohirrim** (Berethor) 2.5.
- **Hebilla de los mineros de los enanos 2ª edad** (Hadhod) 4.
- **Hacha de hierro de Morgul 3ª edad** (Morwen) 2.5.
- **Colgante de restauración Galadhrim 3ª edad** (Idrial) 3.5.
- **Grebas de hierro de los Rohirrim** (Morwen) 1.
- **Espada larga corte Rohan 3ª edad** (Berethor) 2.5.
- **Alpartaz de cota de malla Dunedain** (Elegost) 2.
- **Muslera dorada de santuario 3ª edad** (Morwen) 2.
- **Guardabrazos de hierro de los Rohirrim** (Eaoden) 1.5.

↘ LOCALIZACIÓN TORNOS Y PUERTAS



7 LA FAMILIA DE NORWEN

Tras pasar la pequeña cueva **se unirá a tu grupo Eaoden**. Más adelante te encontrarás con los cuerpos muertos de la familia de Morwen y te atacarán dos Uruk-Hai y un jinete sobre un huargo gigante. Éste te lanzará magias que te impedirán moverte. Usa a Elegost para eliminarle y a Idrial para sanar las heridas. Deja a Berethor en la retaguardia tras usar el liderazgo.

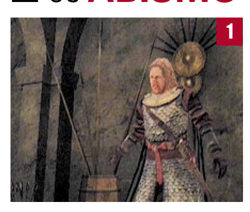
ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Hacha bronce talar Rohirrim 3ª edad** (Morwen) 3.
- **Yelmo de cuero con bandas de los Rohirrim** (Eaoden) 1.
- **Hoja de horror orcos Mordor 3ª edad** (Berethor) 3.
- **Espada larga casa de Eomer 3ª edad** (Idrial) 2.5.
- **Grebas de cuero cocido de los enanos** (Hadhod) 0.5.
- **Escudo de batalla de Gondor 2ª edad** (Berethor) 4.

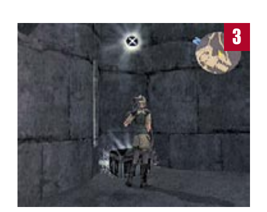




06 ABISMO DE HELM







1- HABLA CON GAMLING

Sal de la parte inferior, sube las escaleras de la muralla y entra en una sala subterránea cercana a la zona central **(1)**. Es importante que te prepares bien para la batalla que se avecina, así que **coge todas las armas** que haya en la armería. **(2)**

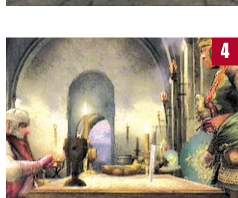


ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:
- **Jubón de cuero cocido de los Rohirrim** (Morwen) 1.5.
- **Arco largo Numenoreano 2ª edad** (Elegost) 3.
- **Hacha de hierro de Mordor 3ª edad** (Morwen) 4.
- **Grebas de acero de la guardia de la Fuente** (Berethor) 3.

2- RECUPERA EL MARTILLO DE HELM

Entra en la almena lateral desde la zona alta del abismo **(3)**. Al comienzo verás un **cofre** donde se oculta el **hacha**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:
- **Martillo de Mithril enanos 3ª edad** (Hadhod) 3.5.
- **Guardabrazos de hierro de los Rohirrimn** (Morwen) 1.5.



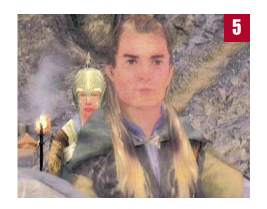
3- HABLA CON GIMLI

Entra en la sala central en lo más alto del abismo. Allí estará Gimli reponiendo fuerzas **(4)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:
- **Hacha de hierro de Rohirrim 3ª edad** (Morwen) 3.5

4- HABLA CON LÉGOLAS

Aguarda en el puesto de vigilancia de la almena lateral del muro del abismo **(5)**. Antes o después de hablar con él **baja al campamento trasero para hacerte con más armas**.



- **Hebilla de los herreros de enanos 2ª edad** (Hadhod) 4.5.
- **Broche de ira de los elfos 2ª edad** (Elegost) 4.

5- HABLA CON ARAGORN

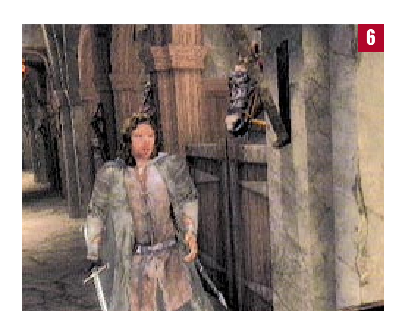
Baja todas las escaleras **(6)** del abismo de Helm para llegar a la cuadra donde te espera Aragorn.

6- VUELVE CON GAMLING

Regresa a la armería para hablar con Gambling **(7)**. Hasta que no hables con todos los héroes no comenzarás, así que permanece tranquilo.

7- HABLA CON THEODEN

Tras hablar con todos sube al muro de la almena central situada frente a la sala central **(8)**.






8



9

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Muslera de protección de los elfos 2ª edad** (Morwen) 2.5
- **Caperuza de lana Dunedain** (Elegost) 2.5

8- DEFIENDE EL ABISMO DE HELM

Ve a hablar con Gamling (que estará con Légolas) para que te lleve a la batalla. Usa todas sus magias y procura que no muera e intenta que todos los personajes participen **(9)**. Elimina a un Uruk-Hai y destroza las escaleras de asedio que hay detrás antes de que aparezcan más orcos.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Brazales de bronce de Minas Tirirth** (Elegot) 4.
- **Espada larga acero Numenor 2ª edad** (Berethor) 3.5.
- **Cimitarra de acero del este 3ª edad** (Berethor) 3.
- **Alfange de hierro Isengard 3ª edad** (Idrial) 3.
- **Escudo de Uruk-hai de Isengard 3ª edad** (Berethor) 3.
- **Yelmo de acero de los Rohirrim** (Eaoden) 2.
- **Faldar de acero de la guardia de la Fuente** (Berethor) 4.
- **Pica de hierro de Uruk-hai 3ª edad** (Eaoden) 3.
- **Brazales de cuero cocido de Rohirrim** (Eaoden) 1.

9- AYUDA A ARAGORN EN LA PUERTA

Para enfrentarte a 16 Uruk-Hai y trolls tendrás la ayuda de Aragorn **(10)**. Gracias a sus golpes la batalla será fácil. Reserva el modo Perfecto para las dos batallas posteriores **(11)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Brazales de acero de guardia de la Fuente** (Berethor) 3.5.
- **Grebas de hierro de los Rohirrim** (Eaoden) 1.
- **Diadema de plata élfica de Galadhrim 3ª edad** (Idrial) 3.5.
- **Insignia furia del agua de Fontegris 3ª edad** (Eaoden) 2.5.
- **Alpartaz de cota de malla de Mithril enano** (Hadhod) 5.
- **Escudo de corte real Rohirrim 3ª edad** (Berethor) 3.



10



11

07 OSGILIAT







1- SALVA A LOS DEFENSORES

Tres batallas contra orcos y **Faramir te ayudará** a eliminar al comandante orco Gothmog y a sus 3 guardaespaldas **(1)**. Aunque es muy resistente, sus golpes son poco dañinos salvo su ataque melé, que apenas ejecutará.

En los enfrentamientos de la ciudad puede que tus héroes se encuentren divididos por muros de piedra. Sólo con ataques a distancia podrás golpear a los Uruk-Hai que hay al otro lado del muro **(2)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Grebas de acero de los Rohirrim** (Morwen) 3.
- **Anillo de refugio de Fontegris 3ª edad** (Berethor) 4.5.
- **Espada larga Minas Tirith 2ª edad** (Berethor) 3.5.
- **Falda de acero de la guardia de la Fuente** (Berethor) 4.
- **Insignia de poder de mano de hierro 3ª edad** (Eaoden) 3.
- **Hebilla de los señores de oro 1ª edad** (Hadhod) 5.
- **Hacha dos piezas de Rohirrim** (Morwen) 3.5.
- **Brazales de acero Rohirrim** (Morwen) 3.
- **Hebilla de los señores de los enanos 2ª edad** (Hadhod) 4.5.
- **Lanza acero de Rohirrim 3ª edad** (Eaoden) 3.5.
- **Lanza de infantería Gondor 3ª edad** (Eaoden) 3.
- **Muslera de refugio de Gondor 3ª edad** (Morwen) 3.
- **Yelmo de guardia real Rohirrim con penacho** (Eaoden) 4.
- **Arco del bosque negro 3ª edad** (Elegost) 3.5.
- **Capucha de lana de explorador Dunedain** (Elegost) 3.
- **Grebas de acero de los enanos** (Hadhod) 4.
- **Insignia de refugio de Mearas 3ª edad** (Eaoden) 3.
- **Faldar de Mithril de los elfos 2ª edad** (Idrial) 5.
- **Yelmo de acero de los Rohirrim** (Morwen) 2.5.
- **Guardabrazos de acero de los elfos 2ª edad** (Idrial) 4.5.
- **Escudo de reyes de Rohirrim 3ª edad** (Berethor) 3.5.
- **Alpartaz de cota de malla de acero Rohirrim** (Morwen) 3.5.
- **Muslera de velocidad de cuero** (Morwen) 3.5.
- **Colgante de ira de los elfos** (Idrial) 4.5.
- **Arma del este 3ª edad** (Eaoden) 3.5.
- **Brazales de placas de acero de los enanos** (Hadhod) 4.
- **Broche de santuario de Rivendel 2ª edad** (Elegost) 5.
- **Escudo de batalla Rohirrim 3ª edad** (Eaoden) 3.5.
- **Diadema de cristal élfica de Neya 2ª edad** (Idrial) 2.

2- AL PUENTE

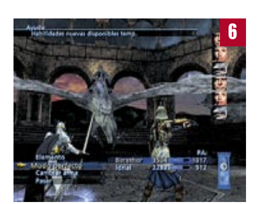
Al llegar al final de la ciudad tras enfrentarte a todos los orcos verás un **tablón de madera**. Sube por él para llegar al puente donde tendrás una batalla con la ayuda de Faramir **(3)**. Desházte primero del capitán para que deje de llamar enemigos. Cuando acabes, **regresa a la plaza** de la cuidad para introducirte en otra zona por el portón **(4)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Yelmo de acero numenoreano 2ª edad** (Berethor) 5.



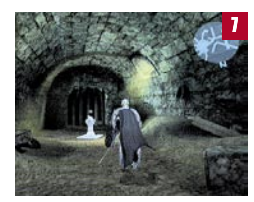




- **Tabardo de malla de escamas de los enanos** (Hadhod) 2.5.
- **Alpartaz de cota de escamas Dunedain** (Elegost) 3.

3- RESCATA A IDRIAL

Intenta que tu equipo no sea herido, pues no dispones de las magias de Idrial y raciona los ítems curativos. **Quien tenga la piedra que proporciona hechizos de luz podrá sanar (5)**. Si Elegost y Eaonde han aprendido los ataques drenadores podrán curarse solos. Los Nâzgul subidos en los dragones son resistentes pero lentos y serán afectados por los ataques tullidos **(6)** que evitarán que ataquen.



Una vez Idrial y Berethor se encuentren tendrás que enfrentarte a dos Nâzgul y a un brujo. En este enfrentamiento no desperdicies PA ni el modo Perfecto hasta que no pases las tres primeras rondas.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Guardabrazos de acero de los Rohirrim** (Morwen) 3.
- **Hacha batalla acero enanos 2ª edad** (Hadhod) 3.5.
- **Escarcelas de cuero de los Rohirrim** (Eaoden) 2.5.
- **Lanza de oro de la corte real 3ª edad** (Eaoden) 3.5.
- **Insignia de fortificación de Emnet 3ª edad** (Eaoden) 3.5.
- **Espada de Mithril Minas Tirith 2ª edad** (Berethor) 3.5
- **Espada guerra acero élfica 2ª edad** (Idrial) 3.5.

4- EL BOTÍN DE LA GUERRA

En las alcantarillas, la misión es tan sencilla como seguir recto y girar a la izquierda. Allí, en el agua encontrarás el **botín** de la guerra **(7)**. Tan sólo te supondrá una batalla muy sencilla con Idrial contra dos orcos con espadas. Si buscas más **tesoros** porlas alcantarillas podrás toparte con Nâzgul **(8)**.



ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Escudo de batalla del este 3ª edad** (Berethor) 3.5.
- **Guardabrazos de acero de Rohirrim** (Eaoden) 3.

5- MANOS SANADORAS

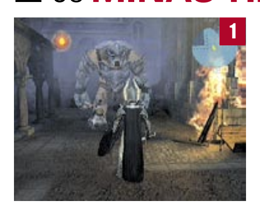
Cuando llegues a la sala central de las cloacas toma el segundo camino de la izquierda **(9)**. Al fondo encontrarás un **cofre** con el tesoro buscado. Recorre todos los pasillos de la sala antes de continuar por el primero **(10)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Lanza fresno de corte real 3ª edad** (Eaoden) 3.5.
- **Anillo de santuario de Imladris 2ª edad** (Berethor) 4.
- **Brazales de acero de los Rohirrim** (Eaoden) 3.
- **Capa de lana de guerrero de Gondor** (Berethor) 3.
- **Colgante de orden de Numenor 2ª edad** (Idrial) 4.5.
- **Grebas de Mithril de los elfos 2ª edad** (Idrial) 5.
- **Guardabrazos de acero de guardia de la Fuente** (Berethor) 3.
- **Hacha dos piezas Mithril 2ª edad** (Hadhod) 4.5.



08 MINAS TIRITH


1


2


3

1- DEFIENDE EL PATIO

Acércate a todas las luchas para limpiar de orcos el patio. **Salva la partida para recuperar la salud** de tus héroes entre batalla y batalla. Cuando acabes con todos, acércate al troll que tapa el acceso a la ciudad para hacer frente a 6 trolls y muchos orcos **(1)**. Tras hablar con Gandalf, tendrás 3 batallas más.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Falda de cota de mallas de acero Rohirrim** (Eaoden) 3.5
- **Arco corto orcos de Mordor 3ª edad** (Elegost) 4
- **Yelmo de Mithril de guardia de la Fuente** (Berethor) 4.5
- **Faldón de cota de escamas Dunedain** (Elegost) 3
- **Escudo de batalla de Gondor 3ª edad** (Berethor) 4.5
- **Escudo de corte real de Rohirrim 3ª edad** (Eaoden) 4
- **Capucha de lana de capitán Dunedain** (Elegost) 3.5

2- MATA AL TROLL DESBOCADO

En otro patio de la ciudad encontrarás peleas entre los aliados y las tropas de Saruman. A tu derecha verás un troll junto a un edificio en llamas **(2)**. Acaba con él para completar la misión. **Elimina primero al troll del martillo**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Hebilla de los padres de Mithril 1ª edad** (Hadhod) 5
- **Guardabrazos de hierro negro de los enanos** (Hadhod) 3.5
- **Lanza bronce ciudadela 3ª edad** (Eaoden) 4
- **Cimitarra de luna plateada 2ª edad** (Idrial) 3.5
- **Muslera de fortificación de bronce 3ª edad** (Morwen) 3.5

3- MATA A UN TROLL EN EL MURO EXTERNO

En la tercera parte de la ciudad, tras **salvar tus progresos**, sigue hasta el final de la calle donde verás a otro troll luchando con un soldado de Minas Tirith. Igual que en la misión anterior **te enfrentarás a un troll con espadas y otro con martillo** que no deben suponer oposición **(3)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Grebas de acero de guerrero de Gondor** (Berethor) 3.5

4- SALVA A LAS TROPAS DEL ATAQUE DE UN TROLL

Una vez llegues a la **tercera zona** de la ciudad y salves la partida, sube las escaleras que verás a tu derecha para acceder a lo alto del muro. Acérate para tu tercer enfrentamiento contra dos trolls armados con espadas y martillos **(4)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Anillo de mando Numenoreano 2ª edad** (Berethor) 5
- **Colgante de vínculo de Fangorn 3ª edad** (Idrial) 5

5- DEFIENDE LA TERCERA PUERTA

Deberás intervenir en dos batallas donde tu grupo se dividirá:

1º- Por un lado lucharás con Berethor, Idrial y Hadhod para deshacerte de tres orcos.

2º- Eaoden, Elegost y Morwen tendrán que derrotar a un Nâzgul que



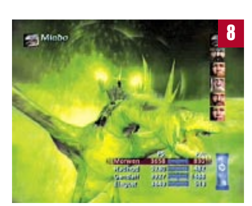
4



5


6


7



8

monta a un dragón y respaldado por tres orcos **(5)**. Usa el golpe tullido de Elegost para evitar que el Nâzgul ataque y ataca con Eaoden y Morwen a los orcos. Tras hablar con un guardián, avanza eliminando a todos los orcos que veas.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Hacha de cortar Mithril enano 2ª edad** (Hadhod) 5.
- **Brazales de Mithril de Minas Tirith** (Elegost) 5.
- **Lanza salvajes Lunland** (Eaoden) 4.
- **Espada senescales de Minas Tirith** (Berethor) 4.
- **Guardabrazos de acero Numenor** (Berethor) 5.
- **Muslera de poder de Mithril 2ª edad** (Morwen) 4.
- **Insignia de santuario de Rivendel 2ª edad** (Eaoden) 4.
- **Espada curva hierro Eriador 2ª edad** (Idrial) 4.

6- PARA A LOS NÂZGUL Y A LAS BESTIAS

Prepárate para derrotar a los Hombres del Este **(6)**. Centra tus ataques en el capitán para evitar que descargue todas sus magias. Más adelante espera otro Nâzgul **(7)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Alpartaz de cota de malla de acero Rohirrim** (Eaoden) 4.
- **Alpartaz de cota de malla de acero Rohirrim** (Morwen) 3.5.
- **Anillo de protección de Eregion 1ª edad** (Berethor) 5.

7- AYUDA A GANDALF CONTRA EL REY BRUJO

Con la magia “Descarga de valor” de Gandalf, los ataques melés más poderosos y las sanaciones de Idrial la victoria será tuya **(8)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

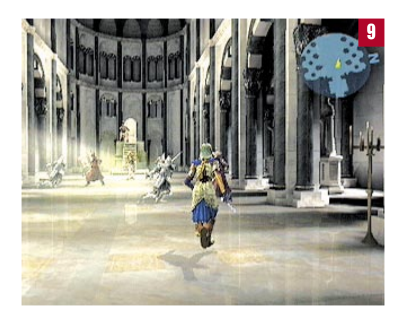
- **Yelmo de acero pesado de los Rohirrim** (Morwen) 3.
- **Manto de terciopelo de los Rohirrim** (Eaoden) 4.5.
- **Brazales de acero de guerrero Gondor** (Berethor) 4.
- **Escudo de batalla de oro élfico 2ª edad** (Berethor) 4.5.

8- RECUPERA LA BANDERA DE ELENDIL

En el castillo, date media vuelta para coger dos **cofres (9)**. Allí tendrás **5 combates** con orcos y hombres del este hasta alcanzar el trono. Pasea entre las columnas de la sala para encontrar tesoros y usa el **punto de salvado** para recuperar salud entre batalla y batalla **(10)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

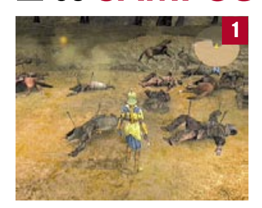
- **Insignia de ira de Isildur 2ª edad** (Eaoden) 4.
- **Martillo de guerra acero enano 2ª edad** (Hadhod) 4.
- **Grebas de acero del capitán Rohirrim** (Eaoden) 4.
- **Yelmo de Mithril de los enanos** (Hadhod) 5.
- **Brazales de acero de guardia real** Rohirrim (Morwen) 4.
- **Insignia de mando de Numenor 2ª edad** (Eaoden) 4.5.
- **Espada larga acero Eriador 1ª edad** (Berethor) 5.
- **Guardabrazos de Mithril de los elfos 2ª edad** (Idrial) 5.
- **Broche de mando de Numenor 2ª edad** (Elegost) 5.
- **Yelmo de hierro con bandas de los Rohirrim** (Eaoden) 5.
- **Colgante de santuario de Rivendel 2ª edad** (Idrial) 5.
- **Peto de acero de guerrero de Gondor** (Berethor) 4.5.
- **Guardabrazos de acero de capitán Rohirrim** (Eaoden) 4.
- **Tabardo de cota de malla Mithril enano** (Hadhod) 5.


9

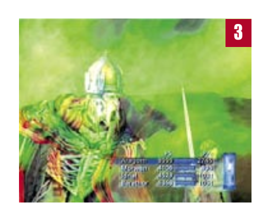


10

09 CAMPOS PELENNOR


1


2


3

1- CABALGA A LAS RUINAS

Aleja el zoom del mapa para ver los caminos ya que aunque parezca que no hay límites en el campo si lo está por los cadáveres. Para saber cuál es el camino directo **observa el punto rojo del mapa**, pero te recomendamos que te desvíes en las pequeñas ramificaciones donde encontrarás **ítems** importantes. Toma como referencia el Norte del mapa por si te desorientas. **Para afrontar las dos últimas batallas contra un Numak y el rey Brujo contarás con la ayuda de Eowin (1)**. Protégela ya que aunque posea buenos ataques no es muy resistente ante los fortísimos ataques del rey brujo. No ejecutes golpes "tullidos" ya que será inmune. Simplemente usa tus golpes melés más poderosos y las magias sanadoras de Idrial **(2)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Escudo de la guardia real Rohirrim 3ª edad** (Eaoden) 4.5.
- **Guardabrazos de acero de capitán Rohirrim** (Morwen) 4.
- **Capucha de lana de guardia de la Fuente** (Elegost) 5.
- **Insignia guardia espiritual Galadhrim 1ª edad** (Eaoden) 5.
- **Espada larga Mithril de Valar 1ª edad** (Berethor) 5.
- **Lanza dorada de Amon Hen 2ª edad** (Eaoden) 4.5.
- **Espada Mithril Forlindon 2ª edad** (Idrial) 4.5.
- **Escudo de los senescales 3ª edad** (Berethor) 4.
- **Lanza de bronce guardia Fuente 2ª edad** (Eaoden) 4.5.
- **Alpartaz de cota de malla de acero Rohirrim** (Eaoden) 4.
- **Escudo de Mithril de Earendil 2ª edad** (Berethor) 5.
- **Brazales de Mithril de los enanos** (Hadhod) 5.
- **Grebas de Mithril de los enanos** (Hadhod) 5.
- **Broche de protección de Galadhrim 1ª edad** (Elegost) 5.
- **Insignia de protección de Eregion 1ª edad** (Eaoden) 5.
- **Yelmo de la gran sala** (Morwen) 4.5.
- **Lanza plata reina de Lorien 2ª edad** (Eaoden) 5.

2- LUCHA POR EL REY

Sigue la lucha contra los hombres del Este y los enormes Numak de Harad. Cuando aparezca Aragorn todo será pan comido, ya que posee el ataque definitivo que ningún enemigo aguantará: "Muertos" **(3)**.
Es una pena que para el peligroso enfrentamiento definitivo contra Sauron no te acompañe Aragorn. Por desgracia apenas podrás usar las magias sanadoras y tus ataques serán fallidos en su mayoría **(4)**. **Ataca con paciencia y revive a tus héroes cuando caigan** (con las medicinas élficas) ante el potentísimo ataque "Miedo Negro". Sólo si posees las mejores piedras élficas, armaduras y armas podrás derrotarlo **(5)**.

ÍTEMS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR:

- **Escudo de infantería de Rohan 3ª edad** (Eaoden) 2.5.
- **Yelmo de batalla de numenoreano 2ª edad** (Berethor) 5.
- **Muslera de batalla de bronce 3ª edad** (Morwen) 4.5.



4



5

MODO MALVADO





1- EREGIONÓN

BATALLA 1

- **Tropa:** capitán orco, veterano orco, arquero orco.
- **Consejo:** Deja para el final a Berethor (no puede atacar al arquero).

BATALLA 2

- **Tropa:** capitán orco, veterano orco, escudero orco.
- **Consejo:** Centra tus ataques en uno hasta que lo mates.

BATALLA 3

- **Tropa:** Troll.
- **Consejo:** Elimina en primer **(1)** lugar a Hadhod, ya que así te quitarás de encima a uno de tus enemigos más poderosos. Vencer al resto será sencillo.

BATALLA 4

- **Tropa:** Nâzgul.
- **Consejo:** Elimina en primer lugar a Idrial.

RECOMPENSA:

- **Piedra élfica rota de mejora de la acción.**
- **Piedra élfica rota de mejora de la armadura.**
- **Piedra élfica rota de mejora de la salud.**

2- MORIA OESTE

BATALLA 1

- **Tropa:** guardián (pulpo).
- **Consejo:** Ataca a todos a la vez hasta que uno fallezca **(2)**.

BATALLA 2

- **Tropa:** arqueros goblin x2, veterano goblin, soldado goblin.
- **Consejo:** Elimínalos de uno en uno, ya que así podrás recuperarte de los ataques sufridos.

RECOMPENSA:

- **Escudo de batalla orco de Mordor 3ª edad (Berethor).**
- **Piedra élfica rota de protección sombra.**

3- MORIA ESTE

BATALLA 1

- **Tropa:** 2 troll de las cavernas.
- **Consejo:** Elimínalos de uno en uno.

BATALLA 2

- **Tropa:** arquero, veterano, guerrero y capitán goblin.
- **Consejo:** Sana a tus compañeros con el capitán.

BATALLA 3

- **Tropa:** troll tambor y troll.
- **Consejo:** usa “Sanación” **(3)**.

BATALLA 4

- **Tropa:** Balrog.
- **Consejo:** usa “Pilar de Ira” para eliminar a todos y luego encargarte de Gandalf.

RECOMPENSA:

- **Hoja maligna de Morgul 3ª edad (Berethor).**
- **Piedra élfica rota de mejora espiritual.**







5



6

4- BARRANCO ESTEMNET

BATALLA 1

- **Tropa:** 2 capitanes y 2 arqueros orcos.
- **Consejo:** Mata en primer lugar al elfo.

BATALLA 2

- **Tropa:** 2 veteranos y 1 capitán orcos.
- **Consejo:** Mata primero a Idrial y protege a tus aliados si corres peligro **(4)**.

BATALLA 3

- **Tropa:** V Huargo
- **Consejo:** deshazte primero de Elegost.

RECOMPENSA:

- **Piedra élfica pulida defensa armadura contundente.**
- **Piedra élfica pulida defensa arma de filo.**
- **Piedra élfica pulida de defensa perforación.**

5- LLANURAS DE ROHAN

BATALLA 1

- **Tropa:** un jefe, veterano y un arquero orco.
- **Consejo:** duerme a Idrial y ataca a Morwen.

BATALLA 2

- **Tropa:** 2 veteranos orcos y un arquero.
- **Consejo:** deja para el final a Morwen. Ella no puede atacar al arquero.

BATALLA 3

- **Tropa:** dos capitanes Uruk y Grima.
- **Consejo:** usa la magia de Grima "Lengua Negra" para atacar **(5)**.

BATALLA 4

- **Tropa:** 2 veteranos orcos y Sharku.
- **Consejo:** Deshazte de Idrial y paraliza a Eaoden.

RECOMPENSA:

- **Cimitarra de acero del este 3ª edad (Berethor).**
- **Lanza hierro goblin Moria 3ª edad (Eaoden).**
- **Piedra élfica pulida de mejora de la acción.**

6- ABISMO DE HELM

BATALLA 1

- **Tropa:** todo tipo de orcos y berserk (máximo 6).
- **Consejo:** evita por todos los medios que destrocen las escaleras y sana a tus aliados.

BATALLA 2

- **Tropa:** espadachín orcos y 3 arqueros (más refuerzos).
- **Consejo:** deshaz los muros con "flechas silenciosas" y "tambalear enemigo" **(4)**.

RECOMPENSA:

- **Piedra élfica pulida de mejora de armadura**
- **Brazales oscuros de batalla de Numenor (Berethor).**

7- OSGILIAT

BATALLA 1

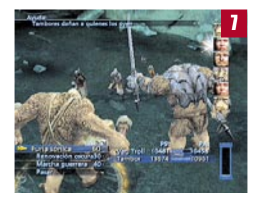
- **Tropa:** Gothmog, dos arqueros orcos y orco veterano.
- **Consejo:** usa magias de Gothmog.

BATALLA 2

- **Tropa:** troll veterano y tambor troll
- **Consejo:** rápidamente elimina a Eaoden antes de que paralice al troll veterano **(7)**.

BATALLA 3

- **Tropa:** Rey brujo
- **Consejo:** utiliza el ataque "Miedo" sobre Idrial.



7



8

RECOMPENSA:
- **Piedra élfica pulida de protección sombra.**
- **Faldón de acero de guerrero de Gondor (Berethor).**

8- MINAS TIRITH

BATALLA 1
- **Tropa:** 2 veteranos troll y un capitán troll.
- **Consejo:** atúrdelos.

BATALLA 2
- **Tropa:** 3 espadachines del este y un veterano del este.
- **Consejo:** usa "Escudo Negro" y "carga del este del veterano" **(8)**.

BATALLA 3
- **Tropa:** Rey brujo.
- **Consejo:** usa "Miedo" contra Gandalf **(9)**.

RECOMPENSA:
- **Martillo Mithril enanos 2ª edad (Hadhod).**
- **Alabarda dorada de Eregion 2ª edad (Eaoden).**
- **Lanza de acero gran rey 2ª edad (Eaoden).**
- **Faldón oscuro de batalla de Numenor (Berethor).**
- **Hacha cortadora acero Este 2ª edad (Morwen).**
- **Capa de lana numenoreana de la sombra (Berethor).**

9- CAMPOS PELENNOR

BATALLA 1
- **Tropa:** Numak.
- **Consejo:** Utiliza "Golpe Colmillo" para quitar PA y el ataque de flechas para evitar una contra por parte del enano. El resto será sencillo.

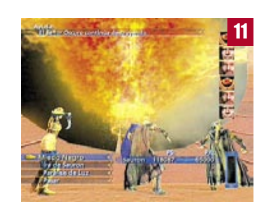
BATALLA 2
- **Tropa:** Rey Brujo.
- **Consejo:** usa "Miedo" y "Devanar Carne" **(10)**.

BATALLA 3
- **Tropa:** Sauron.
- **Consejo:** utiliza el ataque "Parálisis de Luz" y "Miedo Negro" para salir victorioso de tu última batalla contra los héroes de la Tierra Media **(11)**.

RECOMPENSA:
- **Antigua piedra élfica de mejora de la acción.**
- **Antigua piedra élfica de mejora de la armadura.**
- **Antigua piedra élfica de mejora de la salud.**
- **Antigua piedra élfica de mejora espiritual.**


9


10


11

PERSONAJES Y SU EQUIPAMIENTO

A continuación os ofrecemos unas completas y utilísimas tablas en las que encontraréis todas las armas de cada personaje, así como las armaduras y objetos que pueden usar.

DAÑO: poder de ataque del arma citada.
ARMADURA: nivel de protección.
EFECTO: mejora en alguna característica del personaje.

D: Destreza que aporta el objeto.
F: Fuerza otorgada.
S: Nivel de espíritu.
C: Constitución.
V: Incremento de velocidad.
F: Fuerza otorgada.

BERETHOR

ESPADAS

ESPADA	DAÑO	EFECTO	ESPADA	DAÑO	EFECTO
Acero de Gondor	6	-	Corte Rohan	58	+1 F
Acero de Ithilien	10	-	Hoja de Horror	55	+1 F
Hierro de Isengard	12	-	Acero del Este	66	+1 F, +1 D
Acero Arnor	22	+1 D	Acero Numenor	71	+1 F, +1 D
Acero de Gondor	28	+1 F	Minas Tirith	94	+1 F, +1 D
Oro de Ithilien	36	-	Mithril de Tirith	122	+1 F, +1 D
Guardia de la Fuente	33	+1 C	Senescales de Tirith	175	+2 F, -1 D, -1 V
Acero de Rohan	40	+1 F	Acero de Eriador	220	+1 F, +1 D, +1 V, +3 E
Hoja de Morgul	41	-1 F	Mithril de Valar	250	+4 D
Cimitarra Aserrada	49	+1 F			

ESCUDOS

ESCUDO	ARMADURA	EFECTO	ESCUDO	ARMADURA	EFECTO
Explorador de Gondor	5	-	Uruk-Hai de Isengard	27	+1 F, +1 C
Señores Enanos	11	+1 C	Batalla del Este	33	+1 D, +2 C
Batalla de Moria	14	+1 C	Escudo de Reyes Rohirrim	31	+1 D, +2 V
Goblin de Moria	13	+1 F	Gondor 3ª edad	35	+2 F, +2 D, +1 C
Orco de Mordor	19	+1 F	Gondor 2 ª Edad	38	+1 F, +2 D, +2 C
Guardia Real Rohirrim	23	+1 D, +1 V	Mithril de Earendil	41	+1 F, +1 D, +2 V, +3 E
Corte Real Rohirrim	29	+1 F, +1 V	Oro Élfico	39	+2 D, +1 V, +2 E

ANILLOS

ANILLO	ARMADURA	EFECTO	ANILLO	ARMADURA	EFECTO
Lothlorien Anti Esp.s	1	+1 D	Santuario de Imladris	2	+3 F, +7 D, +23 V, +3 C
Élfico de Ira	3	+2 F, +3 D, +5 C	Refugio de Fontegrís	5	+9 V
Fortificación de Ithilien	2	+2 F, +4 D, +6 V, +1 C	Mando Numenoreano	3	+8 F, +13 D, +11 V, +4 C
Poder de los Enanos	9	+15 F, +3 D, -2 V, +3 C	Protección de Eregion	8	+22 V
Ciudadela de Gondor	8	+4 F, +8 D, +2 C			

GUARDABRAZOS Y GREBAS

GUARDABRAZOS	ARMADURA	EFECTO	GREBAS	ARMADURA	EFECTO
Abollados	3	-	Gondor	2	-1 V
Guardia de la Ciudadela	8	-	Guardia de la Ciudadela	6	-
Capitán de la Guardia	19	+1 F	Capitán de la Guardia	8	+1 V
Guardia de la Fuente	27	+1 F	Guardia de la Fuente	12	+1 V
Numenor	41	+3 F	Guerrero de Gondor	14	+2 V

FALDONES Y CAPAS

FALDÓN	ARMADURA	EFECTO	CAPA	ARMADURA	EFECTO
Placas Abolladas	9	-	Jirones	1	-
Guardia de la Ciudadela	27	+1 D	Guardia de la Fuente	6	+2 C
Guardia de la Fuente	49	+2 D	Guerrero de Gondor	10	+1 D, +2 V, +1 C
Guerrero de Gondor	57	+2 D	Capitán de la Guardia	13	+1 D, +3 V, +4 C

YELMOS

YELMO	ARMADURA	EFECTO	YELMO	ARMADURA	EFECTO
Abollado	11	-	Guerrero de Gondor	37	+1 F, +1 C
Guardia de la Ciudadela	24	+1 F	Yelmo Numenoreano	51	+1 F, + 1 D, +1 V
Capitán de la Guardia	29	+1 D, +1 V	Batalla de Numenor	59	+1 F, +2 V, +1 C

PETOS Y BRAZALES

PETO	ARMADURA	EFECTO	BRAZALES	ARMADURA	EFECTO
Abollado	18	-	Abollados	4	-
Guardia de la Ciudadela	40	-	Guardia de la Ciudadela	10	+1 F
Capitán de la Guardia	70	+1 F	Capitán de la Guardia	12	+1 F, +1 D
Guardia de la Fuente	90	+2 F	Guardia de la Fuente	14	+1 F, +1 D
Guerrero de Gondor	105	+3 F, +1 V	Guerrero de Gondor	17	+2 F, +1 D, +1 V

IDRIAL

ESPADAS

ESPADA	DAÑO	EFECTO	ESPADA	DAÑO	EFECTO
Élfica de Acero	10	-	Acero de Fangorn	31	+1 F, +1 D
Acero de Puertos	12	-	Casa de Eomer	45	+1 F, +1 D
Acero de los Bosques	15	+1 F	Alfanje de Isengard	61	+1 F, +1 D
Acero de Rohan	25	+1 F	Guerra Élfica	115	+1 F, +1 D, +1 V
Cimitarra del Este	27	+1 F	Luna Plateada	125	+1 F, +1 D, +1 V
Obsidiana Morannon	34	+1 F, +1 D	Hierro de Eriador	165	+1 F, +1 D, +1 V

COLGANTES

COLGANTE	ARMADURA	EFECTO	GOLGANTE	ARMADURA	EFECTO
Protección de Galadhrim	7	+2 F, +4 D, +3 V, +1 C	Ira de los Elfos	8	+6 F, +5 D, +16 V, +5 C
Esp. de Lothlorien	5	+9 V, +2 C, +3 V	Orden de Numenor	9	+9 F, +16 D, +9 V, +3 C
Agua de Fontegrís	7	+2 F, +5 C	Vínculo de Fangorn	16	+6 F, +8 D, -3 V, +11 C
Restauración Galadhrim	11	+2 D, +2 V, +3 C	Santuario de Rivendel	11	+9 D, +11 V

PETOS Y GUARDABRAZOS

PETO	ARMADURA	EFECTO	GUARDABRAZOS	ARMADURA	EFECTO
Jubón de Cuero	14	-	Plata Élfica	22	-
Placas de Oro	71	+1 F	Placas de Oro	31	+1 F
Acero de los Elfos	101	+3 F, +1 D	Acero de los Elfos	38	+2 F
Mithril de los Elfos	130	+5 F, +2 D	Mithril de los Elfos	44	+3 F

GREBAS Y FALDARES

GREBAS	ARMADURA	EFECTO	FALDAR	ARMADURA	EFECTO
Plata de los Elfos	9	-	Pantalones de Cuero	8	-
Placas de Oro	14	+1 Vel.	Placas de Oro	34	+1 Dest.
Acero de los Elfos	20	+2 Vel.	Mithril de los Elfos	74	+3 Dest.
Mithril de los Elfos	22	+3 Vel.			

TIARAS

TIARA	ARMADURA	EFECTO
Diadema de Earendil	8	-
Oro de Earendil	15	+1 D
Yelmo de Batalla los Elfos	42	+1 F, +1 D
Diadema de Galadhrim	21	+2 V, +1 C
Cristal de Nenya	23	+4 D, +3 V
Yelmo de Lorien	55	+1 F, +2 D, +1 V, +1 C
Caras de Galadhon	24	+4 V, +2 C

BRAZALES

BRAZALES	ARMADURA	EFECTO
Explorador Elfo	9	-
Placas de Oro	15	+1 Fza.

ELEGOST

ARCOS

ARCO	DAÑO	EFECTO	ARCO	DAÑO	EFECTO
Dunedain	12	-	Explorador Uruk-Hai	52	+2 D, +2 V
Fresno de Ithilien	19	+3 F, -1 D, -1 V	Numenoreano	71	+4 F, +1 C, -1 D, -1 V
Acero Numenor	24	+1 D	Bosque Negro	95	+1 F, +1 D, +2 V, +1 C
Rohan	31	-1 D, +2 V	Orcos de Mordor	171	+3 D, +2 V
Gondor	34	+1 D, +2 V			

BROCHES

BROCHE	ARMADURA	EFECTO	BROCHE	ARMADURA	EFECTO
Arnor de los Duneadain	19	+2 F, +1 D, +2 V, +1 C	Ira de los Elfos	41	+22 V
Protección de Eregion	14	+4 F, +2 D, +3 C	Mando de Numenor	23	+7 F, +17 D, +13 V, +2 C
Protección de Gondor	13	+5 V	Santuario de Rivendel	68	+8 F, +8 D, +9 V, +5 C
Fortificación Rohirrim	33	+3 F, +3 D, +9 V, +5 C	Protección de Galadhrim	47	+6 D, +16 V, +4 C
Refugio de los Rohirrim	16	+4 V, +5 C			

CAPUCHAS

CAPUCHA	ARMADURA	EFECTO	CAPUCHA	ARMADURA	EFECTO
Capa para montar Dunedain	5	-	Caperuza Dunedain	12	+3 V, +2 C
Explorador Dunedain	6	+2 D, +1 V	Capucha de Explorador	13	+7 V
Explorador de Ithilien	8	+1 D, +3 V, +2 C	Capucha de Capitán	15	+2 D, +7 V
Capitán Dunedain	8	+2 D, +2 V	Capucha Guardia de Fuente	19	+3 D, +6 V, +3 C

BRAZALES

BRAZALES	ARMADURA	EFECTO
Cuero Curtido	2	-
Cubrebrazales de Cuero	3	+1 F
Explorador de Ithilien	5	+1 F, +1 D
Minas Tirith	17	+1 F, +3 D, +1 V
Mithril de Tirith	27	+2 F, +5 D, +2 V

ALPARTACES

ALPARTAZ	ARMADURA	EFECTO
Jubón de Cuero Hervido	13	-
Jubón de Ante	22	+1 F
Cota de Malla Dunedain	58	+3 F, +1 D
Cota de Escamas	86	+5 F, +2 D

FALDONES

FALDÓN	ARMADURA	EFECTO
Cuero Hervido	6	-
Arnor de Ante	11	+1 D
Arnor de Malla	31	+2 D
Cota de Escamas	44	+3 D



HADHOD

HACHAS

HACHA	DAÑO	EFECTO	HACHA	DAÑO	EFECTO
Hacha de Acero de los Enanos	11	-	Hacha de Batalla	-	+8 F, -2 D, -2 V
H. Caminar de Hierro Negro	25	+1 F	Martillo de Mithril	-	+4 F, -1 V, +1 C
Hacha de Batalla de Acero	43	+3 F, -1 V	Martillo de Guerra de Acero	-	+3 F, -2 D, -3 V, +2 C
Hacha de Montaña de Acero	28	+1 D, +7 V	Hacha de Mithril de dos piezas	-	+3 F, +1 D, +1 C
Hacha Cercenadora	-	+1 D, +2 V	Hacha de Cortar Mithril	196	+2 F, +1 D, +1 V, +1 C

HEBILLAS

HEBILLA	ARMADURA	EFECTO	HEBILLA	ARMADURA	EFECTO
Mercurio	17	+1 F, +2 D, +3 V, +1 C	Enana de Mithril	49	+14 F, +8 D, +8 V
Enana de Hierro	27	+2 V	Herreros Enanos	38	+9 F, +15 D, +4 V, +3 C
Enana de Plata	16	+1 F, +4 D, +5 C	Señores de los Enanos	45	+11 V
Enana de Oro	13	+1 F, +2 D, +13 V, +2 C	Señores de Oro	51	+5 F, +9 D, +11 V, +5 C
Mineros Enanos	23	+6 F, +7 D, +5 V, +4 C	Padres de Mithril	47	+8 V, +5 C

YELMOS Y GUARDABRAZOS

YELMO	ARMADURA	EFECTO	GUARDABRAZO	ARMADURA	EFECTO
Yelmo de Hierro Negro	26	-	Cuero Cocido	6	-
Yelmo de Acero	46	+1 D	Acero de los Enanos	16	+1 F
Yelmo de Dragón	60	+2 F, +1 D, +1 C	Hierro Negro	32	+2 F
Yelmo de Mithril	64	-	Mithril	40	+3 F

BRAZALES Y ALPARTACES

BRAZALES	ARMADURA	EFECTO
Cuero Cocido	3	-
Hierro Negro	11	+1 F
Placas de Acero	17	+1 F, +1 C
Mithril	21	+2 F, +2 V, +2 C
ALPARTAZ	**ARMADURA**	**EFECTO**
Cuero Tachonado	26	-
Terciopelo	34	+1 F
Mithril	128	+5 F, +2 C

TABARDOS Y GREBAS

TABARDO	ARMADURA	EFECTO
Cuero Hervido	14	-
Terciopelo	18	+1 D
Malla de Escamas	22	+2 D
Malla de Mithril	77	+3 D
GREBAS	**ARMADURA**	**EFECTO**
Cuero Cocido	3	-
Hierro Negro	11	+1 V
Acero	16	+2 V
Mithril	21	+3 V



MORWEN

HACHAS

HACHA	DAÑO	EFECTO	HACHA	DAÑO	EFECTO
Ensamblada Rohirrim	25	-	Dos Piezas Rohirrim	66	+2 D
Hierro de Morgul	29	+1 F	Hierro de Mordor	67	+4 F, +2 C, -2 D, -2 V
Bronce de Talar	33	+1 V	Hierro del Este	80	+1 F, +1 D, +2 V
Hierro Rohirrim	56	+1 C	Mithril de Enanos	91	+2 F, +1 D, +2 V

MUSLERAS

MUSLERA	ARMADURA	EFECTO	MUSLERA	ARMADURA	EFECTO
Ira de Cuero	4	+1 F, +2 D, +2 V, +1 C	Velocidad	4	+9 D, +19 V
Santuario	7	+1 F, +1 D, +4 V, +2 C	Fortificación	11	+3 F, +4 D, +5 V, +3 C
Protección de los Elfos	3	+3 D, +3 V	Batalla	7	+8 F, +9 D, +3 V, +5 C
Refugio de Gondor	14	+6 F, +7 D, +1 V	Poder de Mithril	39	+17 F, +7 D, +3 C, -4 V

ESCARCELAS Y GUARDABRAZOS

ESCARCELAS	ARMADURA	EFECTO	GUARDABRAZOS	ARMADURA	EFECTO
Pantalones de Cuero	15	-	Cuero Cocido	6	-
Cuero Rohirrim	19	+ 1 Dest.	Hierro de los Rohirrim	14	+ 1 Fza.
Faldón de Cota de Malla	32	+ 2 Dest.	Acero de los Rohirrim	27	+ 2 Fza.
Acero Rohirrim	48	+ 3 Dest.	Acero de Capitán Rohirrim	34	+ 3 Fza.

BRAZALES

BRAZALES	ARMADURA	EFECTO	BRAZALES	ARMADURA	EFECTO
Cuero Blando	3	-	Guardia Real Rohirrim	16	+2 F, +2 D, +2 V
Acero Rohirrim	12	+1 F, +1 V			

ALPARTACES

ALPARTAZ	ARMADURA	EFECTO	ALPARTAZ	ARMADURA	EFECTO
Jubón de Cuero Cortado	28	-	Cota de Malla de Acero	66	+3 F, +1 D
Jubón de Cuero Cocido	31	+1 F	Cota de Escamas	94	+5 F, + 2 D

YELMOS

YELMO	ARMADURA	EFECTO	YELMO	ARMADURA	EFECTO
Explorador Rohirrim	13	-	Acero Pesado Rohirrim	43	+1 F, +1 C
Acero de los Rohirrim	39	+1 V	Gran Sala	62	+1 F, +2 V, -1 D

GREBAS

GREBAS	ARMADURA	EFECTO	GREBAS	ARMADURA	EFECTO
Cuero Cocido	3	-	Acero Rohirrim	12	+2 V
Hierro Rohirrim	5	+1 V			

EAODEN

LANZAS

LANZA	DAÑO	EFECTO	LANZA	DAÑO	EFECTO
Guardia REal	45	-	Arma del Este	101	+1 F, +2 D, +2 V
Pica de Hierro Uruk	70	+4 F, -2 D, -2 V	Bronce de Ciudadela	127	+2 F, +1 D, +1 C
Infantería Gondor	83	+3 F, -1 D	Salvajes de Dunland	159	+11 F, -3 D, -4 V
Lanza Goblin	62	+3 F, -2 V	Guardia de la Fuente	176	+1 F, +1 C
Lanza de Oro	112	+1 F	Lanza de Amon Hen	191	+1 F, +3 C
Lanza de Fresno	106	+1 F, +2 D, +1 V	Reina de Lorien	208	+2 D, +2 V
Acero Rohirrim	91	+2 F, +1 V			

INSIGNIAS

INSIGNIA	ARMADURA	EFECTO	INSIGNIA	ARMADURA	EFECTO
Edoras Rohirrim	2	+2 F, +4 D, +3 C	Ira de Isildur	3	+3 V
Agua de Fontegrís	3	+6 V	Santuario de Rivendel	3	+13 V, +3 C
Mano de Hierro	3	+17 F, +3 D	Mando de Numenor	5	+7 F, +7 D, +8 V, +7 C
Refugio de Mearas	3	+2 V, +2 C	Guardia Galadhrim	6	+9 F, +11 D, +17 V, +6 C
Fortificación de Emnet	3	+3 F, +9 D, +5 V, +1 C	Protección de Eregion	6	+5 D, +14 V

ALPARTACES Y CAPAS

ALPARTAZ	ARMADURA	EFECTO	CAPA	ARMADURA	EFECTO
Jubón de Cuero	33	-	Monta de Lana	8	+1 F, +4 C
Cota de Malla de Acero	73	+3 F, +1 D	Terciopelo Rohirrim	17	+1 F, +4 D, +3 V, +4 C
Cota de Escamas	99	+5 F, +2 D			

GUARDABRAZOS

GUARDABRAZOS	ARMADURA	EFECTO	GUARDABRAZOS	ARMADURA	EFECTO
Cuero Cocido	4	-	Acero Rohirrim	28	+2 F
Hierro Rohirrim	15	+1 F	Capitán Rohirrim	35	+3 F

GREBAS

GREBAS	ARMADURA	EFECTO
Cuero Cocido	3	-
Hierro Rohirrim	5	+1 V
Acero Rohirrim	11	+2 V
Capitán Rohirrim	16	+3 V

FALDONES Y BRAZALES

FALDAR	ARMADURA	EFECTO
Pantalones de Cuero	16	-
Escarcelas de Cuero	37	+2 D
Cota de Malla	51	+3 D
BRAZALES	**ARMADURA**	**EFECTO**
Cuero Blando	3	-
Cuero Cocido	5	+1 F
Acero Rohirrim	12	+1 F





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 71

GUÍA DE ESTRATEGIA CON TODOS LOS SECRETOS (I)



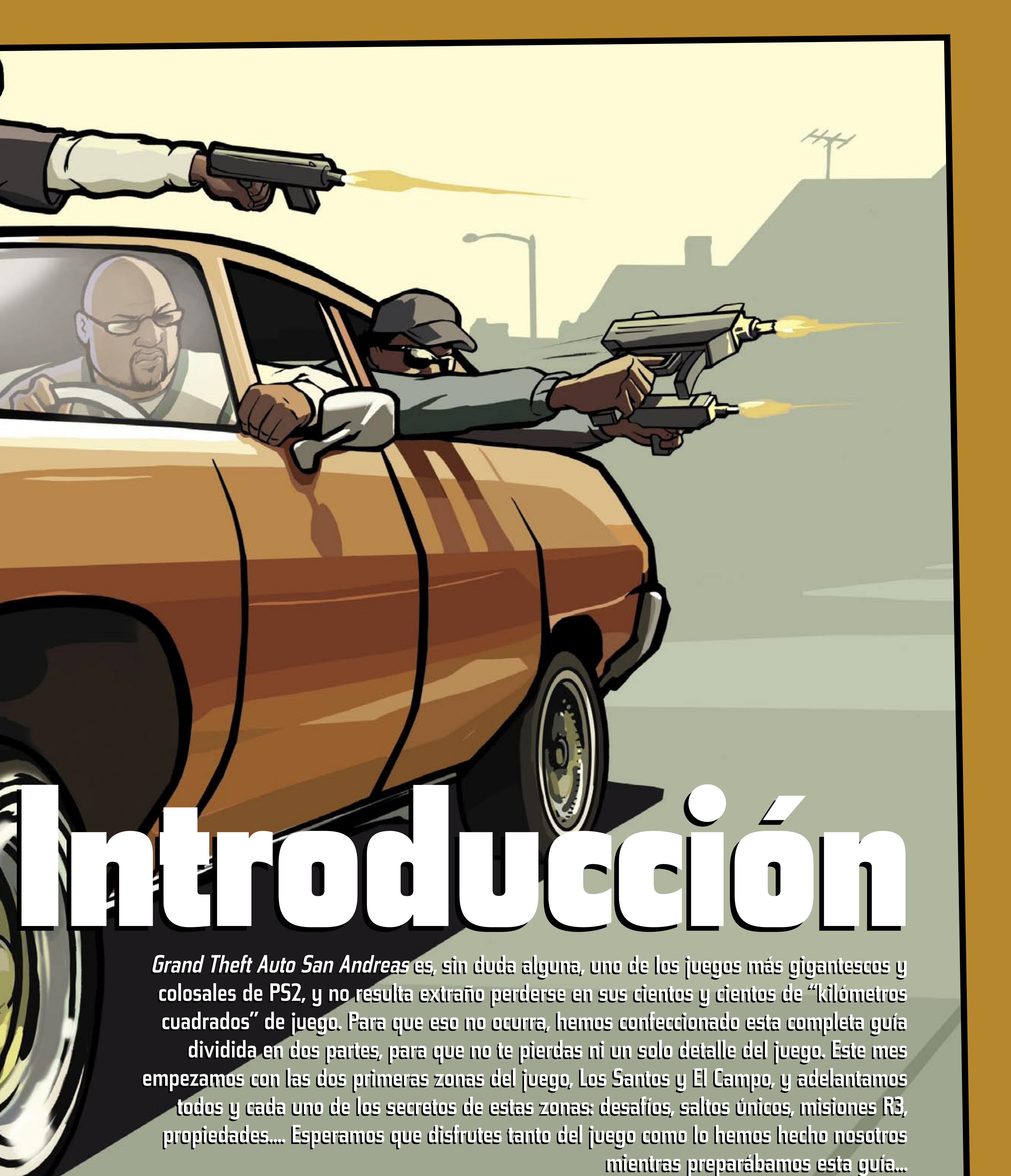
Todas las misiones de Los Santos y El Campo • Los personajes
Mapas detallados • Trucos, secretos y curiosidades • Tiendas y objetos

GUÍA COMPLETA
GTA SAN ANDREAS
(1ª parte)



sumario


grand theft auto
San Andreas
™
(Primera parte)



Introducción

Grand Theft Auto San Andreas es, sin duda alguna, uno de los juegos más gigantescos y colosales de PS2, y no resulta extraño perderse en sus cientos y cientos de "kilómetros cuadrados" de juego. Para que eso no ocurra, hemos confeccionado esta completa guía dividida en dos partes, para que no te pierdas ni un solo detalle del juego. Este mes empezamos con las dos primeras zonas del juego, Los Santos y El Campo, y adelantamos todos y cada uno de los secretos de estas zonas: desafíos, saltos únicos, misiones R3, propiedades.... Esperamos que disfrutes tanto del juego como lo hemos hecho nosotros mientras preparábamos esta guía...

1. ACCIONES BÁSICAS

En esta sección te resumimos las acciones básicas que puede realizar CJ para moverse, sobrevivir y cumplir misiones en San Andreas. Cuanto antes te familiarices con ellas, antes empezarás a explorar las inmensas posibilidades del juego.



• Correr. La resistencia de CJ marca el tiempo que puede correr a toda velocidad, algo importante para huir.



• Nadar y bucear. Por primera vez en un *GTA*, el "prota" nada, y también puede bucear por tiempo limitado.



• Montar en bici. La bicicleta es veloz, muy maniobrable y una buena manera de mantener en CJ en forma.

1.1 CÓMO DESPLAZARSE POR SAN ANDREAS

• Correr. Manteniendo pulsado el botón ✖, CJ realiza un "sprint" cuya duración varía en función de su Resistencia (una de las habilidades básicas del personaje, que aumenta si haces ejercicio). Si en lugar de mantener pulsado el botón ✖ lo pulsamos deprisa y repetidamente, CJ correrá aún más deprisa (y también se cansará antes, claro está). No menosprecies este detalle, porque en muchas ocasiones tendrás que salir "por piernas" y conviene que tu personaje sea capaz de resistir bastante corriendo.

• Nadar. Un habilidad completamente nueva en la serie. CJ nada en la dirección en la que mueves el stick izquierdo. Si pulsas repetidamente ✖, aumenta su velocidad durante un tiempo que también viene determinado por la Resistencia. Presionando ●, CJ se sumerge y bucea, y la ✖ sirve para avanzar bajo el agua. No obstante, fíjate bien en la parte superior derecha de la pantalla: una barra azul indica el tiempo que CJ puede estar sumergido. Si esa barra se agota, CJ empezará perder vida rápidamente,y tendrás que emerger deprisa... Para ello, pulsa el stick izquierdo hacia arriba y nadarás hacia la superficie.

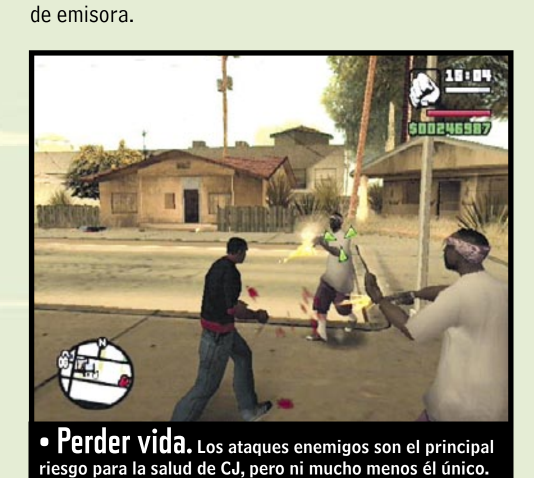
• Montar en bici. Si mantienes pulsado el botón ✖, CJ empezará a pedalear pausadamente, hasta alcanzar una velocidad de "paseo". Si, por el contrario, pulsas repetidamente ✖, CJ pedaleará aún más rápido y se pondrá de pie sobre la bici, pero cuidado, que también se cansará antes (de nuevo su tiempo de pedaleo a máxima potencia lo marca su Resistencia). Pulsando atrás o adelante en el stick izquierdo, CJ desplazará el peso de su cuerpo, pudiendo hacer caballitos y "nose wheelies". Por otra parte, si pulsas L1, CJ saltará con la bici (cuanto más aprietes el botón, más alto será el salto). Por último, con ■, frenamos y andamos con la bici hacia atrás.

• Conducir o pilotar vehículos. Pulsando ▲, Carl se sube a cualquiera de los vehículos de tierra, mar o aire que encuentre en el juego, siempre y cuando no estén cerrados o bloqueados hasta que no cumplamos un requisito previo, como por ejemplo ciertos aviones de los aeropuertos, que requieren tener la licencia de piloto. El Botón ✖ sirve para acelerar, y el ■ para frenar y usar la marcha atrás en los vehículos terrestres. Otros vehículos tienen controles especiales, como las avionetas que giran con los botones L2 y R2, o pueden tener acciones únicas, como los coches de bomberos, con los que podemos lanzar fuertes chorros de agua pulsando ●. También es posible realizar maniobras especiales con ciertos coches, como hacer ruedas pulsando ✖ + ■. Ah, y si ves que el coche empieza a arder después de darle unos cuantos golpes, sal corriendo del vehículo y aléjate.
Dos detalles más: el botón L3 sirve para activar sirenas o hacer que suene el claxon y, en los vehículos con radio, pulsa ⬆ y ⬇ en la cruceta para cambiar de emisora.



• Conducir o pilotar vehículos. Robar cualquier tipo de vehículo es tan fácil como pulsar un botón.

• Guardar partidas. Si compramos un piso franco, en su interior encontraremos un icono para salvar el juego.



• Perder vida. Los ataques enemigos son el principal riesgo para la salud de CJ, pero ni mucho menos él único.



• Comer en restaurantes. La forma más fácil de recuperar salud es comer en un restaurante. No es caro.

1.2 GUARDAR PARTIDAS

Las partidas se guardan en las residencias y pisos francos que vayamos comprando a lo largo de la aventura. Dentro de ellos encontrarás un icono para salvar que tiene forma de disquete. Al principio del juego, el único piso franco, y por lo tanto el único punto para salvar, está en la casa de los Johnson. Después irás comprando más pisos francos con el dinero que vayas ganando. Al guardar las partidas, se rellenará automáticamente nuestra barra de salud y pasarán seis horas en el reloj del juego.

1.3 LA BARRA DE SALUD: PERDER VIDA

CJ pierde salud de dos maneras: por las heridas que le causan disparos, impactos, explosiones o cualquier otro ataque directo, o por no comer lo suficiente. En este segundo caso, primero disminuirá la barra de su característica básica Gordura, después la de Musculatura, y cuando ésta llegue a cero su salud descenderá hasta que vuelva a alimentarse. Ésta es una de las principales razones para tener musculado al personaje (además de hacerle más fuerte). Cuando tu nivel de salud llega a cero, la partida no acaba: apareces en el hospital más cercano, con la barra de salud rellena al máximo, pero con 100 dólares menos y, lo que es más fastidioso, sin las armas y objetos que portabas. Si no tienes ese dinero, no te preocupes: te curarán de igual modo y tu contador de dinero se quedará a cero.



• Mujeres de la vida. Si te paras cerca entran en el coche. Llévalas a un lugar apartado y recuperarás salud.



• Comer perritos. En las calles también encontramos sitios para comer, como máquinas o puestos de perritos.

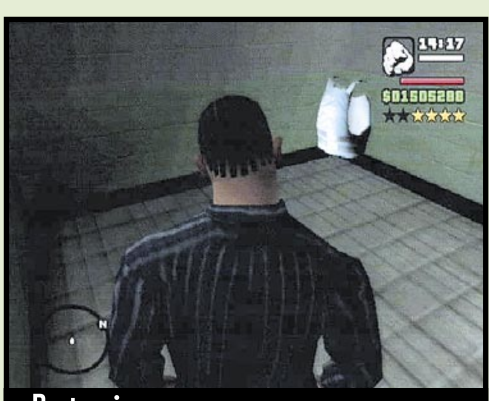
1.4 RECUPERAR VIDA

• Comiendo en los restaurantes que hay dispersos por las ciudades y pueblos (señalados en el mapa con porciones de pizzas, hamburguesas...). Podrás elegir entre varios menús que recuperan más tu barra de vida cuanto más caros son: 2 dólares, 5 dólares o 10 dólares. En todos los locales hay un menú "light" que te proporciona menos grasa corporal...

• Comiendo en otros lugares como puestos de perritos calientes, o máquinas de comida y bebida que sólo cuestan un dólar y que puedes encontrar en los establecimientos 24/7, en la calle...

• Salvando las partidas en tus pisos francos se rellenará completamente la barra de vida.

• Recurriendo a las mujeres de "malvivir" que frecuentan las calles, y a las que distinguimos por sus provocativos atuendos y su peculiar forma de andar. Para el coche cerca de una, espera a que te haga una proposición y acéptala pulsando ➡ en la cruceta. La chica subirá, y tú debes aparcar en un lugar tranquilo, y a ser posible, oscuro (cualquier sitio que no sea una carretera y por el que no pasen coches ni gente). Mientras la muchacha te hace un "trabajito fino", tú vas recuperando vida a la vez que baja tu dinero. Por cierto, si quieres recuperar la pasta que te has gastado o incluso ganar más, elimina a la muchacha nada más bajar del coche...



• Protecciones. Estos chalecos antibalas protegen tu salud hasta que son destruidos por los impactos enemigos.



• Icono salvado. Si salvamos la partida en un piso franco, rellenaremos en el acto toda la barra de salud.

• Recogiendo los iconos con forma de corazón que aparecen en ocasiones durante las misiones. Es frecuente que los veas en las guerras de bandas.

• Protecciones Por último, en determinados puntos de los escenarios encontraremos chalecos antibalas. Al cogerlos, se activará una barra blanca en la parte superior derecha de la pantalla que representa el nivel de armadura. Los impactos que recibamos irán mermando esta barra hasta que desaparezca, pero mientras tanto no perderemos salud. Ayuda bastante a sobrevivir en tiroteos complicados.

1.5 MANTENERSE EN FORMA

Aunque ya hemos dicho que comer es fundamental para que CJ sobreviva, hacerlo en exceso es malo para el personaje, que comenzará a engordar y por lo tanto se volverá más lento y se cansará antes. La manera de bajar el nivel de Gordura es comer dietas equilibradas (elige de vez en cuando el menú "light" con ensalada en los restaurantes, aunque te cueste 10 dólares) y, sobre todo, hacer cualquier tipo de ejercicio: correr, nadar, montar en bici y, por supuesto, usar las máquinas de los gimnasios, que son completamente gratis y además de bajar tu nivel de Gordura aumentan tu Musculatura y Resistencia. Siempre que puedas, sobre todo al principio del juego, evita los paseos largos en coche y hazte con una bici... Aunque lleve más tiempo, tu salud lo agradecerá.



• Mantenerse en forma. Si no hace ejercicio, CJ estará famélico y perderá salud en cuanto tenga hambre.





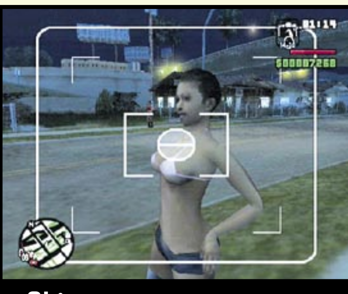
• **Lucha cuerpo a cuerpo.** Los golpes básicos de CJ son con los puños.



• **Armas de fuego.** Si fijamos a los enemigos la puntería es automática.



• **Hablar.** Podemos dar contestaciones positivas o negativas a otros personajes.



• **Objetos.** Muchos, como la cámara de fotos, se usan igual que un arma.

1.6 NOCIONES BÁSICAS DE COMBATE

Independientemente de que ataquemos con los puños, con un arma blanca o con un arma de fuego, hay una serie de acciones básicas que siempre tendremos que repetir: primero hay que seleccionar el icono de arma o el de puño usando los botones L2 y R2 (fíjate en la parte superior derecha de la pantalla). Después, para fijar la vista de CJ en el enemigo, mantén pulsado el botón R1 y, para cambiar de objetivo entre todos los posibles, pulsa L2 y R2.

• **La lucha cuerpo a cuerpo:** para golpear a un enemigo con los puños o con armas blancas, disponemos de dos ataques básicos: con ● descargamos un ataque normal, y con ▲ uno especial. ■ nos sirve para cubrirnos. Cuando el enemigo está agachado o caído en el suelo, si pulsamos repetidamente ● le pisoteamos. También es posible ejecutar ataques en carrera, pulsando R1 mientras corremos y a continuación ▲ ó ●.Además, en los tres gimnasios que hay en el juego (uno en cada ciudad), aprendemos nuevos y únicos movimientos de ataque, si previamente vencemos en combate a un "parroquiano" del gimnasio.

• **Armas de fuego:** Tras apuntar (ya sea a un objetivo concreto fijándolo con R1, o contra cualquier punto si usamos la puntería manual), abrimos fuego con ● o L1. Además, si nos agachamos pulsando L3 nuestros disparos serán mucho más precisos (y será más difícil que nos den los del enemigos), y pulsando a ←ó → en la cruceta damos una voltereta lateral útil para esquivar disparos. Si estás muy cerca del enemigo a disparar, apuntarás a la cabeza y podrás eliminarlo de un sólo impacto. Aunque no le aciertes en el "coco", el impacto será tremendo.

1.7 OTRAS HABILIDADES BÁSICAS

• **Hablar.** En ocasiones, mantenemos conversaciones con personajes en las que damos contestaciones negativas pulsando ← en la cruceta, o positivas pulsando →. Responder de manera positiva nos hace avanzar en una misión en curso, mientras que las negativas suelen quedar relegadas para tareas opcionales que no quieras hacer.

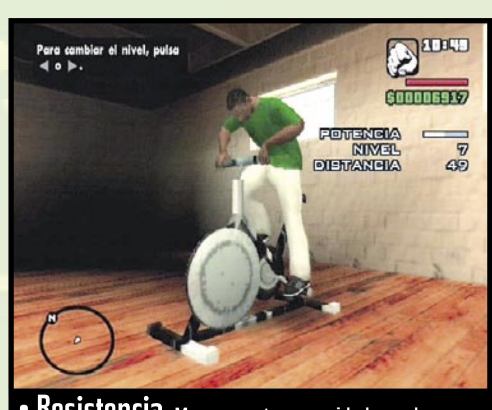
• **Usar objetos.** Los objetos que no son armas, como la cámara, el spray de pintura, las flores, etc., se usan de la misma manera: se apunta con R1 y se utilizan con ●. Eso sí, mira bien a quien manchas con el spray o quien es el "afortunado" al que le sueltas el ramo de flores, o afronta las consecuencias.

2. SISTEMA DE HABILIDADES

Uno de los elementos más interesantes y novedosos de *GTA San Andreas* es la posibilidad de ir mejorando una serie de características y habilidades de CJ, al más puro estilo juego de rol (pero aplicado al universo *GTA*). Las hemos dividido en dos grupos: características primarias, que están en relación con el estado físico y el respeto que impone CJ, y que se mejoran acabando misiones, comprando objetos o haciendo ejercicio; y las habilidades secundarias, relacionadas con el manejo de vehículos o armas, y que mejoran con la experiencia. Cuida de aumentar estos valores y te será más fácil avanzar en el juego.



• **Respeto.** Una habilidad básica en el juego, que permite reclutar a miembros de la banda en ciertas misiones.

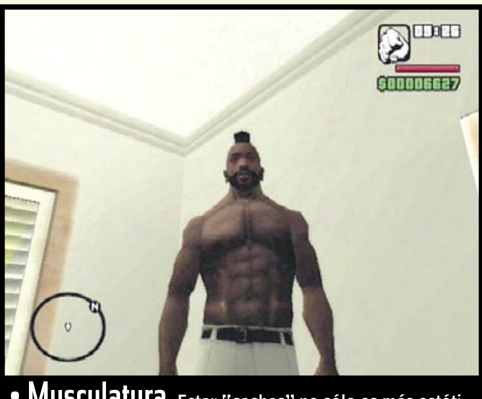


• **Resistencia.** Marca nuestra capacidad para hacer esfuerzos físicos prolongados. Se potencia con el ejercicio.

2.1 PRIMARIAS

• **Respeto.** Lo ganamos cumpliendo las misiones, eliminando a miembros de las otras bandas, protegiendo nuestro territorio e invadiendo el de las bandas rivales, y realizando acciones concretas como pintar los "tags" o graffitis de los Ballas en Los Santos. El respeto es fundamental para reclutar miembros de nuestra banda en algunas misiones.

• **Resistencia.** Marca el tiempo durante el que podemos "esprintar", nadar a toda velocidad, pedalear sobre la bicicleta... es decir, la duración de nuestros



• **Musculatura.** Estar "cachas" no sólo es más estético: ser más fuerte nos viene bien en los combates.



• **Gordura.** Estar demasiado gordo es un problema: somos más lentos y nos cansamos mucho antes.



• **Sex-Appeal.** Si vestimos bien, estamos "cachas", nos tatuamos, etc., ligar será una tarea mucho más fácil.

esfuerzos físicos. La manera de aumentar la resistencia es hacer todos estos tipos de ejercicios, y usar máquinas del gimnasio como la cinta o la bicicleta. Si realizamos poca actividad física, perderemos Resistencia. Por eso, sobre todo al principio del juego, no abuses de los vehículos a motor...

• **Musculatura.** El volumen muscular no sólo cambia el físico de CJ, sino que hace que sus ataques con los puños o armas blancas sean más contundentes. Ganamos musculatura haciendo ejercicio físico (corriendo, montando en bici, nadando...) pero sobre todo, utilizando los dos tipos de pesas disponibles en los gimnasios. Si dejamos de entrenar, o si no comemos durante mucho tiempo, la Musculatura bajará.

• **Gordura.** Una característica contraría a la Musculatura. Si CJ tiene un índice de Gordura alto, cambiará su aspecto, será más lento y aguantará menos "esprintando", pedaleando... Para bajar el índice de Gordura, haz ejercicio con regularidad y no te pases comiendo (prueba a pedir los menús con ensalada).

• **Sex-Appeal.** Para subir la barra de esta habilidad, debes mejorar tu aspecto: tener un cuerpo escultural (tira de gimnasio), llevar peinados chulos, tatuajes y ropa cara... Todo con tal de tener un mayor tirón con las chicas, y que te sea más fácil echarte novia.

2.2 SECUNDARIAS

• **De Conducción.** Sube con la experiencia conduciendo, y si no alcanza cierto nivel no podremos participar en algunos retos, como carreras de competición. Ya sabes, a echar horas al volante de cualquier trasto con 4 ruedas que veas en tu camino...

• **Con Motos.** Aumenta cuanto más conducimos este tipo de vehículos. Cuanto mayor sea, mayor será nuestra habilidad para no caer de la moto.

• **De Vuelo.** Otra habilidad que sube en función de nuestra experiencia manejando vehículos, en este caso aviones y helicópteros de cualquier tipo.

• **Con Bicicleta.** Cuando más alta esté esta característica, más rápido nos impulsaremos para saltar más alto, e iremos hacia atrás con mayor velocidad sin caernos. Aumenta con el uso de la bici.

• **Pulmonar.** Marca el tiempo que resistimos bajo el agua (que, cuando nos sumergimos, viene indicada por una barra azul en la parte superior derecha de la pantalla). Para aumentarla, tenemos que bucear.

• **Salud máxima.** Esta habilidad aumenta la capacidad máxima de nuestra barra de salud. La incrementamos haciendo cualquier tipo de ejercicio.

• **Con Armas.** Se incrementa independientemente en cada tipo de arma (ametralladoras, pistolas, escopetas, subfusiles, rifle de francotirador...), en función de lo mucho que las usemos. Al subir, mejora la precisión y el alcance de nuestros disparos. Hay tres grados en estas habilidades: Cutre, Gángster y Asesino. Si alcanzamos este tercer grado, podremos manejar un arma corta con cada mano. Espectacular y efectivo.



• **Conducción.** Nuestra pericia al volante aumenta con la experiencia.



• **Conducción 2.** Para competir en los retos hay que tener cierto nivel.



• **Con motos.** Si la aumentamos, será más difícil que caigamos de la "cabra".



• **De vuelo.** Si subimos esta habilidad manejar vehículos aéreos será más fácil.



• **Con bicicleta.** Si subes esta habilidad, te impulsarás más y saltarás más alto.



• **Capacidad Pulmonar.** Nos permite aguantar más tiempo bajo el agua.



• **Salud máxima.** Haz ejercicio y aumentarás tu máximo nivel de salud.



• **Con armas.** La experiencia nos hace disparar más lejos y con mayor precisión.

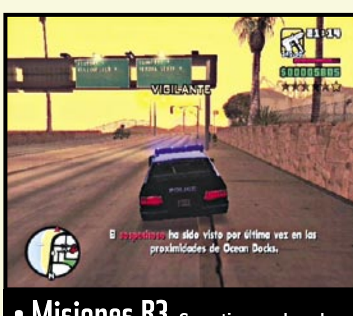


3. CÓMO GANAR DINERO

Para salir adelante entre los criminales de San Andreas, el dinero es fundamental. Si queremos que nos respeten tenemos que vestir con elegancia, comprar propiedades, mejorar nuestro vehículo... En dos palabras, aparentar. Y para ello, hace falta pasta, mucha pasta. Y, como no es fácil ganarlo, sobre todo al principio de la aventura, te contamos las mejores maneras.



• Robar a los transeúntes. La mayoría dejan caer dinero al eliminarlos.



• Misiones R3. Se activan pulsando R3 en vehículos determinados.



• Robar pisos. Un tipo especial de misión R3 en la que predomina el sigilo.



• Eventos especiales. Carreras y otros tipos de competiciones puntuales.



• Apuestas. Juegos que dependen de nuestra habilidad, o sólo de la suerte.



• Cumplir misiones. Al cumplir algunas ganamos cantidades variables.



• Conducción extrema. Acciones como saltos y acrobacias reportan dinero.



• Ganar territorios. Los territorios de la banda"rentan" buenas cantidades.

3.1 ROBAR A LOS transeúntes

Podemos hacernos con pequeñas sumas eliminando transeúntes y recogiendo el dinero que dejan caer. Los miembros de las otras bandas manejan más pasta. Un caso especial son los "traficantes" que pululan por Los Santos, que dejan 2000 "pavos" cada uno.

3.2 MISIONES R3

Se activan cuando montamos en ciertos vehículos y pulsamos R3. Se trata básicamente de trabajos normales, completamente legales, como taxista, conductor de ambulancias... Cuando completas en su totalidad las misiones R3 de un tipo, comienzas a recibir cantidades fijas si pasas por unos lugares concretos cada 24 horas de juego. Más adelante te explicamos este proceso con detalle.

3.3 ROBAR PISOS

Es un tipo especial de misión R3. Tras superar la misión "Home Invasion" en Los Santos podrás practicar estos delitos, que detallamos en su apartado.

3.4 PARTICIPAR EN EVENTOS ESPECIALES

Como por ejemplo las carreras urbanas o la competición de 8-Track en el Estadio de Los Santos. En algunos de estos eventos se gana mucha "pasta".

3.5 APUESTAS Y JUEGOS DE AZAR

A lo largo de todo el estado San Andreas podrás participar en todo tipo de apuestas y juegos de azar, desde los juegos de los casinos de Las Venturas a las apuestas en carreras de caballos, o en partidas de billar, carreras ilegales... Eso sí, los juegos de azar son arriesgados, e igual te compensa coger las herraduras que hay esparcidas por Las Venturas (la última ciudad del juego), que aumentan tu suerte, antes de apostar...

3.6 CUMPLIR MISIONES

Lo normal es que al acabar una misión ganes Respeto, pero en otras, sobre todo cuanto más avances en el juego, también recibirás sumas de dinero.

3.7 CONDUCIR DE MANERA EXTREMA

Poniendo los coches a dos ruedas, realizando grandes saltos, haciendo caballitos con en bici o moto, prolongando las frenadas...) consigue sumas de dinero en función de la distancia que cubras con la maniobra y las piruetas que ejecutes (giros, vueltas de campana...). Eso sí, son cantidades discretas, no te van a dar para mucho. Además, también están los saltos únicos. Ganas 500 dólares por cada uno, y en la sección de Extras tienes detallas las localizaciones de los que puedes realizar en la primera parte del juego.

3.8 GANAR TERRITORIOS

Si provocas y superas las guerras de bandas, podrás controlar territorios enemigos. En función del número de territorios que tengas, cada cierto tiempo recibirás una cantidad de dinero si pasas por tu casa. (cuantos más territorios controles, más pasta ganarás). Además, los miembros de la banda rival dejarán dinero y armas que te ahorrarán el tener que pasar por Ammu-Nation. Una de las mejores maneras de ganar cantidades interesantes en la primera parte del juego.

4. PERSEGUIDOS POR LA "PASMA"

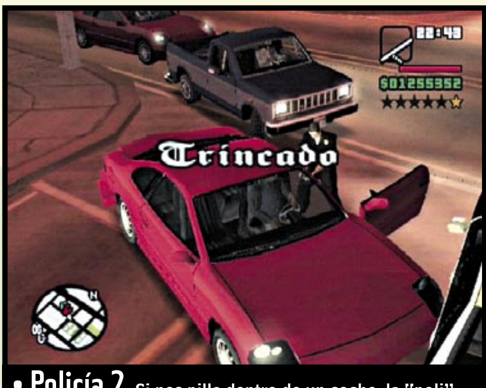
A pesar de que el crimen se extiende por San Andreas, este estado no es una territorio sin ley. Por las calles y carreteras de sus ciudades y pueblos patrullan muchos policías que, corruptos o no, intentarán detener a CJ si le ven cometer un delito. En este apartado te lo contamos todo sobre cómo actúan y las maneras que tienes de eludirles cuando te pisan los talones.

4.1 LA POLICÍA Y EL NIVEL DE BÚSQUEDA

Los policías de San Andreas patrullan a pie, en moto o en coche. Y, lógicamente, se lanzan a por ti cuando sacas los pies del tiesto y te ven cometiendo un delito, ya sea disparando, golpeando o atropellando a alguien, provocando accidentes con el coche, robando vehículos o entrando a hurtadillas en la casa de alguien... Eso sí, en San Andreas son permisivos con las armas, y si un poli te ve con una desenfundada no hará nada a no ser que apuntes a alguien. Esta regla se rompe si entras en una comisaria, donde también puedes coger armas gratis, pero procura no llevar ninguna equipada mientras que estás en su interior... Cuando seas detectado con las manos en la masa, una serie de estrellas en la parte superior derecha de la pantalla indicará la intensidad con la que te busca la policía. En un primer momento se iluminará una sola estrella, que indica que la policía intentará detenerte si te ve. Si en tu huida cometes más actos delictivos, el nivel de búsqueda subirá a dos estrellas, y ya se mandarán efectivos expresamente para detenerte. Con tres estrellas, te seguirán helicópteros, con cuatro aparecerán furgones de policía, y con cinco y seis (el máximo) verás como se forman barricadas para detenerte y llegan los SWAT que te intentarán pararte con métodos aún más rudos. Eso sí, a la hora de subir el nivel de estrellas de búsqueda, ten en cuenta una cosa: eliminar a un policía supone subir directamente una estrella, mientras que acabar con un peatón no siempre implica un aumento en el nivel de búsqueda... No lo olvides en tus huidas precipitadas, para que no atropelles a quien no debes.

Si finalmente eres atrapado por la policía, te llevarán a la comisaría más próxima, pero tras un soborno de 150 dólares, saldrás a la calle. Eso sí, como no podía ser de otra manera, perderás todas las armas y objetos que llevaras al ser capturado.

• Policía 1. Cuando el nivel de búsqueda llegue a las tres estrellas, la policía mandará hasta helicópteros.



• Policía 2. Si nos pilla dentro de un coche, la "poli" nos "trincará" y pasaremos la noche en comisaria.

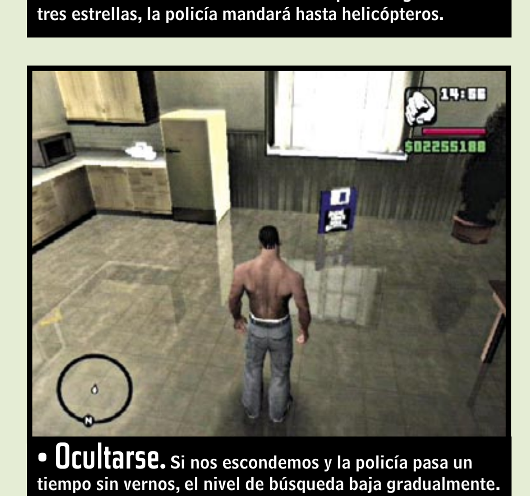
4.2 REBAJAR EL NIVEL DE BÚSQUEDA

Para que el nivel de búsqueda baje, hay varios métodos que debes tener muy en cuenta:

• Ocultarse. Permanecer fuera de la vista de la policía y esperar a que baje completamente el nivel de búsqueda. Podemos ocultarnos en pisos francos y otros establecimientos siempre que la poli no nos vea entrar, porque si no nos esperará fuera y disparará en cuanto nos vea salir. Eso sí, si en un piso franco salvas la partida, el nivel de búsqueda bajará automáticamente hasta cero, y la "poli" te dejará en paz.

• Cambiar aspecto del coche. Introducirnos en un taller de pintura "Pay & ´N Spray" (señalados con un spray en el mapa): por cien dólares, cambian el color de tu vehículo (que no puedes elegir) y cuando sales la policía ya no te busca. Además, reparan los dalos que pueda tener el coche. Eso sí, una vez fuera las estrellas quedan parpadeantes, durante un tiempo, y si comentes algún delito antes de que desaparezcan del todo, el nivel de búsqueda volverá a ser automáticamente el que tenías antes de entrar en el taller. Sé cuidadoso si no quieres correr de nuevo.

• Recoger iconos de estrella. Si recoges uno de los iconos en forma de estrella que verás por la calle, bajará en una estrella tu nivel de búsqueda. Están siempre en lugares fijos, así que recuerda su situación para buscarlos en las huidas.



• Ocultarse. Si nos escondemos y la policía pasa un tiempo sin vernos, el nivel de búsqueda baja gradualmente.



• Cambiar aspecto del coche. En estos talleres despistamos a los "polis" cambiando el aspecto del coche.



• Recoger iconos de estrella. Si coges un icono de estrella, bajará un grado el nivel de búsqueda.

5. ARMAS Y CÓMO CONSEGUIRLAS

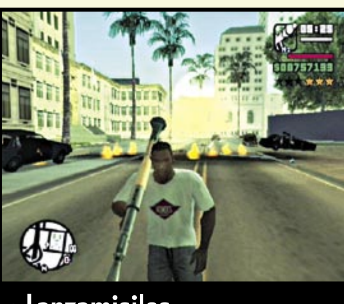
GTA San Andreas **también es enorme en el número de armas que puede manejar CJ. Desde un simple puño americano a cuchillos, katanas, varios tipos de pistolas, escopetas, armas automáticas, un lanzamisiles... Y eso, sin olvidar que también hay otras menos ortodoxas, como palos de golf o billar, bastones y hasta un spray que, bien usado, puede ser letal...**



• **Bate.** Un arma con la que derribamos a los enemigos en dos o tres golpes.



• **Rifles de asalto.** Este tipo de armas son letales a cualquier distancia.



• **Lanzamisiles.** Artillería que hace saltar por los aires cualquier vehículo.



• **Habilidad con las armas.** La puntería mejora con la experiencia.

5.1 DISTINTOS TIPOS DE ARMAS

CJ puede usar armas y objetos de doce categorías distintas, aunque sólo puede llevar una de cada tipo a la vez, así que si encuentra una de una categoría ya "ocupada", para cogerla debes pulsar L1 y así la sustituirá por aquella que ya tenía. Aquí están las doce categorías:

- Puño (y Puño americano)
- Armas de Melee (bates, porras de policía, palas...)
- Armas de mano (como pistolas)
- Escopetas.
- Armas automáticas.
- Rifles de asalto.
- Rifles.
- Armas pesadas.
- Armas arrojadizas (como granadas)
- Objetos (spray, cámara de fotos)
- Regalos (como las flores)
- Objetos especiales (como el paracaídas)

5.2 HABILIDADES CON LAS ARMAS

Muchas de las armas te permiten potenciar, con la práctica, tu habilidad al manejarlas, ya sea con ese arma en concreto, o con las de todas de su categoría. En este tipo de habilidad hay tres niveles: comienzas en nivel Cutre, cuando logras aproximadamente un 30% pasas a nivel Gángster (y aumentas así la precisión y alcance de los disparos) y si llegas al 100% alcanzas el nivel Asesino. Este último nivel no sólo vuelve a aumentar alcance y precisión, sino que, en el caso de algunas armas de una mano, te permite disparar con dos a la vez (con una en cada mano, claro está). Por otra parte, algunas armas tienen un manejo especial. Por ejemplo, el bazooka se dispara en vista subjetiva, o las armas arrojadizas como las granadas o los cocteles molotov las lanzamos más lejos cuanto más mantengamos pulsado el botón ●. Por, último, señalar que las armas más pesadas, como el bazooka, nos harán correr más lento, y con otras, como la sierra mecánica, no podemos saltar muros.

5.3 CÓMO CONSEGUIR LAS ARMAS

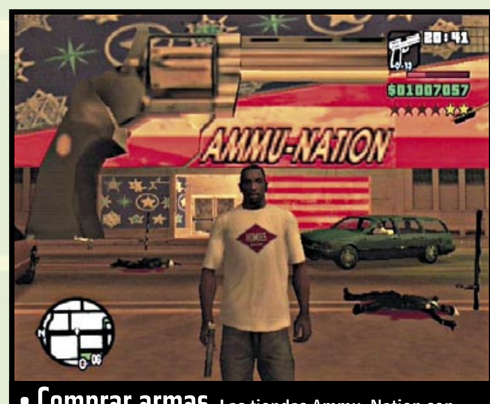
• **Robándolas.** Arrebatándoselas a los personajes armados: la policía, los miembros de bandas, traficantes de drogas, muchos de los transeúntes...

• **Comprándolas.** En las armerías Ammu-Nation (señaladas con un icono de pistola). Además, desde la misión "Nines and AK's", encontrarás una pistola gratis en el callejón de Emmet, cerca de la casa de CJ.

• **Encontrándolas.** Hay armas repartidas por todos los escenarios del juego. Aunque durante la guía os mostramos dónde hay algunas, el mes que viene os ofreceremos un mapa detallado de su localización.

• **Realizando tareas especiales.** Como pintar todos los cien graffitis que hay diseminados en Los Santos, que hace aparecer una serie de armas en la puerta de la casa de CJ.

• **Robar armas.** Elimina a los personajes armados del juego y luego podrás recoger las armas que dejen al caer.



• **Comprar armas.** Las tiendas Ammu-Nation son frecuentes en las ciudades y pueblos de San Andreas.



• **Encontrar armas.** Desperdigadas por los escenarios hay algunas de las armas más curiosas del juego.

6. LOS VEHÍCULOS

Uno de los grandes atractivos de la saga *Grand Theft Auto* ha sido siempre la enorme variedad de vehículos que nos ha permitido manejar. Y este aspecto se ha potenciado hasta el infinito en *San Andreas.* Decenas de modelos de coches de todo tipo, motos, varios tipos de aviones y barcos... Y, además, se han añadido sorpresas como la posibilidad de "tunear" coches.

6.1 VEHÍCULOS EN GENERAL

CJ puede manejar cualquiera de los cientos de vehículos que encontrará durante todo el juego. Esto implica que pilotaremos coches de todo tipo, motos, bicicletas, camiones, vehículos 4x4, quads, barcos, helicópteros, avionetas, aviones, trenes y hasta tanques... La lista completa es de varios cientos, y para entrar en cualquiera de ellos, sólo hay que acercarse y pulsar ▲. El problema surge si hay alguien en el vehículo, ya que al desalojarlo, puede reaccionar de tres maneras: salir huyendo, intentar alcanzar el vehículo para sacarnos del él e introducirse de nuevo, o alcanzarnos, sacarnos del coche y dispararnos o golpearnos. Esta última opción es la de los pandilleros, los policías, y también la de muchos ciudadanos amantes de la seguridad que llevan sus propias armas. Afortunadamente, una vez nos metemos en el vehículo, es fácil pisar el acelerador y dejar atrás a estos antiguos propietarios que buscan venganza.



• Moto. Una auténtica delicia: veloces y manejables, su único defecto es que si te chocas es fácil caer.



• Robando coche. CJ roba cualquier coche con sólo pulsar un botón, pero ojo con los propietarios...

6.2 LOS COCHES LOW-RIDER

Se trata de un tipo de coches altamente"tuneables" que debes usar en alguna competición concreta, como las apuestas de "baile de coches" que se celebra en el barrio El Corona de Los Santos (para este tipo de apuesta, necesitas que el coche tenga la Suspensión Hidráulica, así que si cuando lo encuentres no la tiene, debes ponérsela en un taller de "tuneo" de Low-Rider, específicos para este tipo de coches). Ésta es la lista de los coches Low-Rider de *San Andreas*:

- Blade
- Broadway (si pulsas R3 en él, iniciarás las misiones de chulo)
- Remington
- Savanna
- Slamvan
- Tornado
- Voodoo

6.3 TALLERES DE TUNING

En el mapa aparecen señalados con el icono de una llave inglesa roja, y en ellos puedes "tunear" unos sesenta coches del juego (no se pueden tunear camionetas, camiones, etc.). Hay dos tipos de talleres: los que tunean coches Low-Rider y los que tunean el resto de coches. En un taller normal no podrás entrar con un Low-Rider, y viceversa.Casi todas las mejoras que puedes comprar en estos locales son meramente estéticas, excepto el Nitro que sirve para aumentar la velocidad del vehículo durante un corto espacio de tiempo y la Suspensión Hidráulica que hace a los coches capaces de "bailar" moviendo el stick derecho.

6.4 TALLERES DE PINTURA

En estos talleres, indicados con un icono de un spray de pintura en el mapa, puedes reparar un coche averiado, por muy hecho polvo que esté, por unos módicos 100 dólares. Además, meterse en ellos sirve para despistar a la policía, ya que el coche sale pintado de otro color (no puedes elegir cuál) y las estrellas de tu nivel de búsqueda quedan parpadeantes. La policía ya no te persigue, pero si cometes algún delito antes de que las estrellas dejen de parpadear, volverás a tener el nivel de búsqueda anterior a la entrada al taller, así que cuidado con "hacer el burro" por un rato.



• Coche LOW-RIDER. Hay 7 modelos, y todos son rápidos, elegantes y tienen su propios talleres de "tuneo".



• Taller de Tuning. En estos talleres podemos cambiar muchos aspectos de unos sesenta tipos de coches.



• Taller de pintura. Por cien dólares, pintamos y arreglamos el coche. Y también despistamos a la policía.



7. APUESTAS EN LOS SANTOS

En la ciudad de Los Santos hay varios sitios donde puedes apostar tu dinero con la esperanza de multiplicarlo o, simplemente, para pasar el rato en minijuegos bastante entretenidos. En esta guía de la primera parte del juego te contamos cuáles son estos lugares, y los riesgos que implica jugarse el dinero en ellos (que en algunos es mucho mayor que en otros).



• Billar de Green Bottle 1. Este bar en el que jugamos al billar está cerca de la casa de CJ en Los Santos



• Billar de Green Bottle 2. Podemos apostar hasta 1.000 pavos... y recuperarlos a golpes si perdemos.



• Los "Bailes" de coches Low-Rider 1. En Union Station se celebra esta curiosísima competición.

7.1 EL BILLAR DE GREEN BOTTLE

En cada una de las tres ciudades del juego, hay un bar en el que puedes jugar al billar (como The Green Bottle en Los Santos, el bar que hay en hacia el oeste, siguiendo todo recto en la acera de la derecha según sales por la única carretera que nace del barrio donde vive CJ). La apuesta mínima de 50 dólares y una máxima de 1.000. Las reglas son las del billar americano y el control es muy sencillo: el stick analógico izquierdo se usa para apuntar con el taco. El botón Select, para cambiar la vista. Después, pulsa ✖ para pasar a la posición de tiro, usa el stick izquierdo para colocar la punta del taco y golpea la bola con el derecho. Por cierto, esta es la manera de apostar con menor riesgo, porque si pierdes puedes pegarle una paliza a tu contrincante y recuperar el dinero. Intentará defenderse con el palo, pero no es un rival temible.

7.2 LOS "BAILES" DE COCHES LOW-RIDER

También en la misión "César Vialpando" te tocará participar en una curiosa competición de "baile" de coches Low-Rider, que se mueven al ritmo de la música gracias a su sistema de suspensión hidráulica. Tras esta misión, podrás volver siempre que quieras al barrio La Corona, concretamente a la Union Station (la estación de tren) y buscar a una persona apoyada en una pared y que tiene delante un círculo rojo como el que da paso a las misiones. Si hablas con ella, te dirá que la pandilla de los Low-Rider está reunida justo detrás. Una vez con ellos, podrás apostar entre 50 y 1.000 dólares en un minijuego de "baile" de coches como el que probaste en la misión. Cuanto mayor sea la cantidad que apuestes, mayor será la dificultad... pero nosotros te recomendamos que apuestes siempre el máximo, ya que a menos que seas muy torpe, resulta bastante facilito. No obstante, por si no sabes como se te da este tipo de minijuegos, mejor salva la partida antes...

7.3 APUESTAS EN LAS CARRERAS DE CABALLOS

En la casa de apuestas de Dowtown Los Santos (indicada en el mapa con un símbolo de un caballo), se apuesta en carreras de caballos. Elige uno en función de cómo están las apuestas previas. Claro está, si apuestas por un caballo con menos posibilidades puedes ganar más dinero, pero el riesgo es mayor... Para aumentar tu suerte en este tipo de juegos, puedes buscar las 50 Herraduras escondidas en Las Venturas (la última ciudad del juego, de la que daremos cumplida cuenta el mes que viene).



• Los "Bailes" de coches Low-Rider 2. En este minijuego de baile con coches se admiten apuestas.



• Apuestas en las carreras 1. La apuesta máxima es de 10.000 dólares. Podemos ganar mucha "pasta"...



• Apuestas en las carreras 2. Una vez comienza la carrera, la suerte es nuestra única aliada para ganar.

8. DESVALIJANDO PISOS

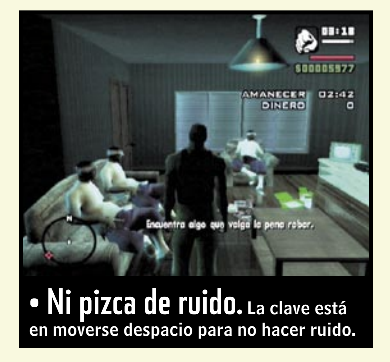
El tipo de misiones R3 más novedosas de *GTA San Andreas* son en las que desvalijamos pisos. Sólo podemos cometer estos delitos con un determinado camión de carga, y a partir de las 20:00. Son misiones en las que predomina el sigilo.



• Camiones para robar. Necesitamos uno de carga para estas misiones.



• Con nocturnidad. Sólo podemos robar de noche, a partir de las 20:00.



• Ni pizca de ruido. La clave está en moverse despacio para no hacer ruido.



• Desvalijando. Nos hacemos con objetos como teles, vídeos, consolas...

La técnica para desvalijar pisos la aprendes en la misión Home Invasion (antes no puedes practicar este tipo de delitos). Para llevarla a la práctica, debes conducir de noche una furgoneta negra de transporte como la de la misión (siempre hay una muy cerca del gimnasio en Los Santos, en una urbanización de pisos azules). Para poder activar esta misión, espera a las 20:00, cuando empieza a anochecer (antes es imposible). Al pulsar R3, en las casas en las que puedes entrar aparece una marca amarilla (un triángulo invertido) cerca de la puerta. Lo mejor que puedes hacer es coger el camión un poco antes y rondar por un barrio con casas particulares y, en cuanto den las 20:00, pulsar R3. Desde este momento, tendrás 8 minutos (8 horas en el juego) para desvalijar todas las casas que puedas. Lo mejor es que entres agachado (pulsando L3) y andes muy despacio y con extremo cuidado, vigilando siempre que no se llene la barra de ruido para no despertar a los habitantes de la casa, y así ir retirando las pertenencias valiosas (televisiones, vídeos, etc.), con tal sólo pulsar ▲.

9. EL SIGILO, UNA NUEVA TÉCNICA CRIMINAL

Con el enorme número de habilidades que exhibe, CJ tenía que ser experto en tácticas de sigilo. Deslizarse tras la espalda de los enemigos y eliminarlos rápidamente y en silencio será una de las técnicas fundamentales en algunas misiones.



• Avanza con cuidado. Andar agachado y lentamente es fundamental para que no nos oigan los enemigos.



• Rápido y letal. Manejando el cuchillo acabamos en el enemigo sin que se entere ningún personaje cercano.



• Protegido en las sombras. La oscuridad y los elementos del escenario sirven para que no nos vean.

En la misión "Madd Doggs Rhymes" descubrimos las habilidades de CJ para infiltrarse en silencio y acabar con sus enemigos por la espalda. A partir de ese momento, podemos utilizarlas en cualquier punto del juego. Agachándonos con R3, podemos acercarnos por la espalda a los enemigos, apuntarles con R1 y pulsar ● para acabar con ellos por la espalda.

Además, en las zonas interiores también disponemos de un radar en la parte inferior izquierda de la pantalla que nos indica en forma de flechas rojas la posición de los enemigos y la dirección en la que miran, para que sea más fácil pillarlos por sorpresa.

La última técnica que usamos para que no nos vean los enemigos es ocultarnos en las sombras. Tras superar la mencionada misión, podemos usar la táctica sigilosa en cualquier momento, pero el cuchillo y la pistola con silenciador son las únicas armas con las que eliminarás a los enemigos en silencio y al instante. No lo olvides, porque puede serte útil a la hora de dejar atrás a los polis. Si tienes que elegir, quédate mejor con el cuchillo.

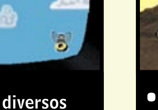


10. MINIJUEGOS

Además de los minijuegos de apuestas, en Los Santos también podemos disfrutar de otros en los que no nos jugamos dinero, pero sí que sirven para pasar un rato bastante divertido. Aquí tienes algunos de los más significativos.



• Juega a videojuegos. En las máquinas arcade o en la consola de CJ.

• Juegos variados. Hay diversos videojuegos, y en todos prima la habilidad.



• Échate unos tiritos. En las canchas con balón puedes jugar al basket.



• Machaca el balón. CJ también hace malabarismos y hasta mates.

10.1 VIDEOJUEGOS

Carl encontrará varias máquinas de videojuegos en los que echar una partidita. En la consola de su casa podrá disfrutar del "matamarcianos" *They Crawled from Uranus*. En el bar cercano, The Green Bottle, hay dos recreativas, *Let´s Get Ready to Rumble*, en la que manejamos a una abeja que recoge flores, y otro "matamarcianos", *Go Go Space Monkey*. Y en el 24/7 de Little México, hay otra máquina de *They Crawled from Uranus* y un tercer "matamarcianos", *Duality*.

10.2 BALONCESTO

En las canchas de baloncesto de la ciudad en las que veas un balón, podrás echarte unos "tiritos" si te acercas y pulsas ▲. Una marca roja te indicará la posición desde la que debes tirar, cada vez más alejada. Mantén pulsado ✖ para que Carl salte y suéltalo en el punto más alto del salto para que tire. Empiezas con un minuto de tiempo, pero cada vez que metes un tiro ganas cinco segundos. A medida que los tiros son más difíciles, aumenta su puntuación. Ah, y no hace falta que te coloques en el centro de cada marca roja para tirar, con que la toques ligeramente el tiro será válido. Unas curiosidades más: si pulsas ■, Carl hará rodar el balón por sus hombros, y si pulsas círculo, lo hará girar sobre su dedo. Por último, prueba a correr hacia la canasta y pulsar ✖ cuando estés cerca para hacer un mate. También puedes encontrar una canasta en más sitios, como en la casa de CJ, en el porche de la casa de su hermano Sweet o en el parque, por ejemplo. Estando tan cerca, no tienes excusa para no probar tu habilidad con el balón.

11. EL RESPETO

En las peligrosas calles de Los Santos, el respeto lo es todo. Cuanto más cuidemos esta característica, más hombres de nuestra banda podremos controlar y más poderosos seremos a la hora de enfrentarnos contra los pandilleros rivales...

El respeto es una característica fundamental si quieres "conquistar" las calles de Los Santos. Cuanto más nivel de respeto tengas, más hombres de tu banda te seguirán con sus armas dispuestos a ayudarte en los tiroteos de las guerras de bandas. Sólo superando las guerras de bandas podrás conquistar territorios, una de las mejores formas de ingresar "pasta" en la ciudad de Los Santos. El respeto se obtiene de muy diversas formas, que pasamos a detallar a continuación: Cumpliendo las misiones que te ofrecen los miembros de tu banda (36%), controlando territorios (6%), teniendo dinero (6%), poniéndote "cachas" en el gimna-



• Supera misiones. Para subir el respeto, supera las misiones que nos propongan nuestros "hermanos" de Grove.



• Conquista zonas. Conquistar y controlar territorios también te hará ganar mucho respeto entre tu gente.



• Maneja "pasta". Manejar grandes cantidades de "pasta" también es motivo de respeto. Así que ya sabes...

sio (4%), "triunfando" con las mujeres (4%) y vistiendo la ropa adecuada, llevando siempre en ella el color verde de tu banda (4%).

• Bonificadores. Al porcentaje anterior hay que sumar una serie de situaciones, que cuando se produzcan harán subir tu nivel de respeto:
- Tomas posesión de un territorio (+30%)
- Eliminas a un miembro de una banda rival (+0,5%)
- Eliminas a un traficante de droga (+0,005%)

• Penalizadores. Son aquellas situaciones que, cuando se producen, te hacen perder algo de respeto:
- Pierdes el control de un territorio (-3%)
- Cae un miembro de tu banda (-2%)
- Eliminas a un miembro de tu banda (-0,005%)

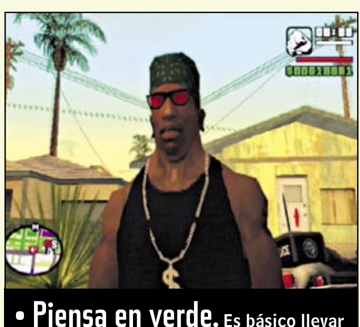
Como ves, la mejor forma de obtener respeto es conquistando territorios (además de cumplir las misiones que te encarguen los de tu banda). Para conquistarlos, lo mejor es que vayas acompañado de otros miembros de tu banda. El número de aliados que podrás "reclutar" para ayudarte en los tiroteos depende precisamente de tu nivel de respeto. Cuanto más te respeten en tu banda, mayor será el número de hombres que te seguirá en la batalla, hasta un máximo de siete:

- Respeto por encima del 1% = Puedes reclutar 2 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 10% = Puedes reclutar 3 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 20% = Puedes reclutar 4 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 40% = Puedes reclutar 5 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 60% = Puedes reclutar 6 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 80% = Puedes reclutar 7 miembros de tu banda.



• Ponte "cachas". Además de Musculatura y Resistencia, "machacándote" en el gimnasio lograrás respeto.


• Liga mucho. Tener "piba" y saber mantenerla como se merece también aumenta tu prestigio entre los colegas.


• Piensa en verde. Es básico llevar en tu atuendo el color verde de tu banda.


• Elimina enemigos. Eliminar a los pandilleros enemigos sube el respeto.


• Protege aliados. Perdemos respeto si dejamos que caigan nuestros aliados.


• Recluta. Cuanto más respeto, más aliados podremos reclutar para los tiroteos.

12. GUERRAS DE BANDAS

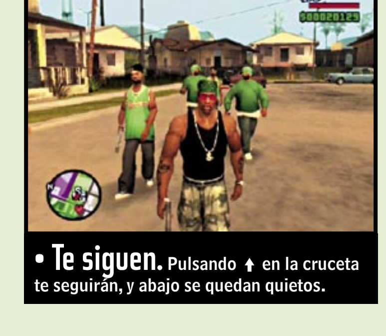
Si eres capaz de hacerte respetar entre los miembros de tu banda, ellos te seguirán a la batalla y te ayudarán a conquistar los territorios rivales. Cuantas más zonas puedas conquistar y mantener bajo tu control, más dinero podrás "manejar".

A partir de que cumplas la misión llamada "Doberman" (que te encarga tu hermano Sweet), podrás provocar las llamadas guerras de bandas. El objetivo de estas "guerras" es asumir el control de los territorios de las bandas enemigas, para así aumentar tu respeto y tus ingresos. A partir de ese momento, verás en el mapa que los distintos territorios están marcados con una serie de colores. Las zonas verdes son las que "pertenecen" a tu banda, los Grove Street, mientras que el resto de los territorios que están marcados con otros colores están bajo el control de bandas enemigas. Mucho ojo cuando entres en zonas enemigas...



• Mapa Territorios. Los diferentes colores "marcan" el territorio de las bandas.


• Reclutar aliados. Apúntales y pulsa ↑ en la cruceta para reclutarlos.


• Te siguen. Pulsando ↑ en la cruceta te seguirán, y abajo se quedan quietos.


• Atacar territorios. Comenzar el ataque desde el coche te dará ventaja.





• **En la guerra.** Para superar la guerra de bandas, tendrás que resistir tres oleadas de enemigos armados.

• **Aprovecha los ítems.** Entre oleada y oleada, no olvides coger la pasta, armas y resto de ítems que veas.



• **El barrio es tuyo.** Cuando acabes con todos los enemigos, el barrio es tuyo. Ganarás respeto y más "pasta".

12.1 RECLUTANDO A LOS "HERMANOS" DE GROVE STREET

Para provocar una guerra de bandas, basta con que entres en un territorio enemigo y elimines a unos cuanto pandilleros rivales (normalmente es suficiente con tres). Pero antes de llegar, asegúrate de llevar contigo un buen arsenal (cómpralo o consíguelo de una forma menos "legal") y de que te acompañen algunos miembros de tu banda, ya que serán un buen apoyo durante los tiroteos. El número de aliados que puedes reclutar depende del nivel de respeto que tengas (si quieres saber todos los detalles, mira en el apartado anterior). Para reclutarlos, basta con que les apuntes y pulses ↑ en la cruceta de tu Dual Shock 2. Una vez reclutado el número máximo de hombres posibles, puedes darles 2 sencillas órdenes: pulsa ↑ en la cruceta para que te sigan y ↓ si quieres que mantengan su posición actual. Estás órdenes puedes darlas en cualquier momento (incluidos los tiroteos). Ten cuidado de no alejarte mucho de ellos o los perderás de vista. Por ello, lo mejor si tienes que hacer con ellos un desplazamiento es ir en un vehículo (elige el modelo en función del número de pandilleros que vayan contigo, no vayas a pretender subir a tres en una moto), ya que además al llegar podrás empezar el tiroteo desde el vehículo, lo que te dará una ligera ventaja al principio.

12.2 ATACANDO TERRITORIOS ENEMIGOS

Una vez que hayas llegado a un territorio enemigo, tendrás que buscar y eliminar a algunos miembros de esa banda enemiga (normalmente con tres ya es bastante). Empezará así una guerra de bandas. Para superarla, tendrás que resistir el ataque de los enemigos, que vendrán en tres oleadas. En la primera oleada, vendrán pocos enemigos y "sólo" decentemente armados. En la segunda el número irá aumentando, al igual que su potencia de fuego. Y la tercera será la más difícil, ya que serán más enemigos y muchos de ellos portando temibles AK-47. Durante las oleadas, no pierdas de vista el mapa, ya que así podrás saber cuántos enemigos te atacan y por dónde vienen, y buscar así la posición más ventajosa.
Entre oleada y oleada, tendrás un breve periodo de descanso. Aprovéchalo para recoger rápidamente las armas y el dinero que hayan dejado los enemigos caídos. Además, estate atento porque durante las guerras de bandas suelen aparecer por la zona chalecos antibalas y corazones que te pueden venir muy bien en caso de apuro.
Si te eliminan durante la guerra, el territorio seguirá en manos de la banda correspondiente, al igual que si huyes de la "zona de guerra". Si sobrevives a las tres oleadas de enemigos, el barrio es tuyo. Por cada barrio obtenido, subirá tu nivel de respeto y la cantidad de pasta, que puedes "cobrar" en la puerta de la casa de los Johnson. El barrio conquistado aparecerá en verde en el mapa y ahora en esa zona verás "paseando" a los de tu banda en vez de a los hostiles miembros de pandillas enemigas.

12.3 DEFENDIENDO TU TERRITORIO

Pero ten mucho cuidado, ya que igual que tú puedes atacar los territorios de los "gangs" enemigos, ellos también pueden atacar los tuyos. Cuando esto se produzca, recibirás el mensaje "¡Están atacando nuestro barrio!" en la parte superior izquierda de la pantalla. Si entonces miras el mapa, verás la zona atacada parpadeando en rojo y un icono morado que marca dónde se localiza el foco del ataque. Entonces tendrás que ir para allá a defender tu territorio (si llegas tarde o no respondes a este ataque perderás respeto y el territorio en cuestión). La mejor manera de afrontar el ataque es llegar a toda velocidad con un coche y llevarte a cuantos enemigos puedas por delante (también puedes reclutar aliados). Ellos dispararán al vehículo para hacerlo explotar, así que ten cuidado y bájate del coche antes de que esto ocurra. Busca un lugar con una buena cobertura y empieza a disparar, pues tendrás que eliminarlos a todos para que ese territorio siga siendo tuyo. Afortunadamente aquí no hay tres oleadas de enemigos. Acaba con todos los que haya y ya está.



• **¡Nos atacan!** Cuando alguno de nuestros territorios sea atacado, recibiremos el correspondiente mensaje.



• **Mapa del ataque.** En el mapa, verás el territorio atacado en rojo. De esta forma sabrás dónde dirigirte.



• **Defiende tu territorio.** Llega lo más deprisa que puedas a la zona atacada y acaba con los enemigos rápido.

13. LAS PROPIEDADES

Una de las señales de que CJ va ascendiendo en el mundo criminal es comprarse nuevas propiedades. Son bastante caras, pero nos proporcionan nuevos puntos para guardar la partida, y garajes en los que podemos conservar nuestros coches.

13.1 PISOS FRANCOS

Desde el comienzo del juego, CJ es propietario de un Piso Franco: la casa de su madre en Ganton que, entre otras cosas, es el único punto en el que podemos guardar las partidas al principio. Pero, según vaya ascendiendo en el escalafón criminal y ganando "pasta", CJ podrá ir adquiriendo las propiedades que en el mapa aparezcan marcadas con una casa de color verde. Para ello, tienes que ir hasta ellas, colocarte sobre la cifra con el icono verde y pulsar L1 para comprarlas (si dispone del dinero necesario, claro esta). En un primer momento, sólo habrá unas pocas disponibles, y tendremos que superar misiones concretas para ir desbloqueando más. Estas propiedades serán nuestros nuevos pisos francos, y en ellas podremos grabar la partida. Además, todas tienen un ropero en el que dispondremos de toda la ropa que vayamos comprando a lo largo del juego. Y muchas tienen garaje, en el que se pueden guardar uno o varios vehículos para asegurarnos que los encontramos dentro la próxima vez que vayamos. Además, si los vehículos entran dañados, tras salvar la partida podemos volver al garaje y encontrarlos impolutos. Es la manera de recuperar nuestros vehículos favoritos sin tener que ir a buscarlos lejísimos... También podremos disfrutar de minijuegos si nuestro piso tiene una consola junto a la TV.


• A precio de mercado. En la entrada de los edificios se indica la cantidad que hay que pagar por ellos.


• Para todos los gustos. Paseamos por el interior de casa piso franco, y cada uno es distinto al del resto.


• Disquetes para salvar. Hay uno en cada piso franco. Es útil tener varios distribuidos por el mapeado.


• Ponte a la moda. También hay un ropero con todas las prendas que hemos comprado a lo largo del juego.

13.2 PROPIEDADES EN LOS SANTOS Y EL CAMPO

Esta es la lista de propiedades que puedes comprar en Los Santos y el campo:

1. Casa de los Johnson en Ganton. Gratis. Con garaje
2. Casa en Verdant Bluffs. 10.000 dólares. Sin garaje
3. Casa en Willowfield. 10.000 dólares. Sin garaje.
4. Casa en Jefferson. 10.000 dólares. Sin garaje
5. Piso en Verona Beach. 10.000 dólares. Sin garaje
6. Chalet en Mullholland. 120.000 dólares. Con garaje
7. Casa en Santa María Beach. 30.000 dólares. También tiene garaje.

Las siguientes propiedades sólo puedes comprarlas tras superar las misión Green Sabre:

8. Zona de guardado de Angel Pine. La consigues automáticamente tras la misión Green Sabre.
9. Casa en Angel Pine. 20.000 dólares. Sin garaje
10. Granja en Wheatstone. 100000 dólares. Sin garaje.
11. Casa en Dillimore. 40.000 dólares. Con garaje.
12. Apartamento en Blueberry. 10.000 dólares. En esta ocasión no incluye garaje.
13. Casa en Palomino Creek. 35.000 dólares. También tiene garaje.



• Chalet. Esta propiedad en Mullholland es la más lujosa de Los Santos.



• Casas en el campo. Hay varias propiedades en los pueblos cercanos.



• Y con garajes. Las casas con garaje son más caras, pero más útiles.

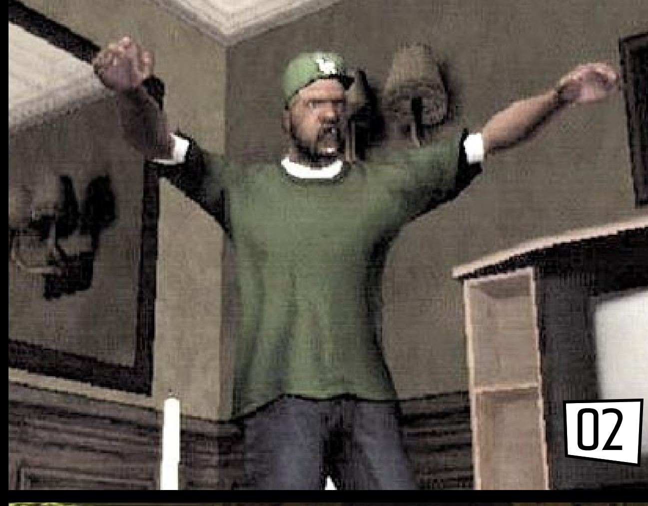


• Muy variadas. Hay casas residenciales, pisos, granjas, chalets, mansiones...



Los Personajes

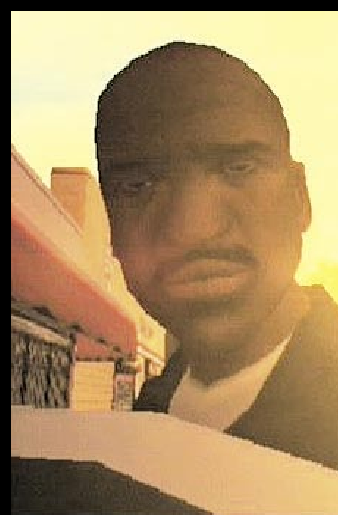












01 CARL JOHNSON

Es el protagonista de la aventura, y miembro de los Orange Grove Families. Abandonó Los Santos, su ciudad natal y su vida en la banda al ser culpado del asesinato de su hermano pequeño. Se refugió en Liberty City, la ciudad de *GTAIII*, donde ha pasado los últimos cinco años de su vida. Ahora, regresa a Los Santos para acudir al funeral de su madre...

02 SWEET JOHNSON

Es el hermano mayor de Carl, y uno de los muchos que piensa que CJ es el culpable de la muerte de su hermano pequeño. Tampoco le gustó que desapareciera de la ciudad, y le dejara colgado con la responsabilidad de dirigir la banda, pero con su regreso, se abre una puerta para la reconciliación, y una nueva y prometedora etapa para la banda...

03 BIG SMOKE

Un tipo grande y corpulento, amigo de la infancia de Sweet Johnson y miembro de los Orange Groove Families desde su fundación. Le pierde su estómago, y pese a estar un poquito "fondón" es uno de los mejores aliados que puede tener CJ a la hora de disparar... pero no le pidas que corra. Y verle chapurrear en español te arrancará más de una risa...

04 RYDER

Es el "pasado" del grupo, un tipo que se tiene por genio sin haber acabado siquiera los estudios básicos. Su principal afición es "chinchar" a CJ mientras que está al volante... y echar "humo" las 24 horas del día. Es uno de los personajes más graciosetes que conocerás en Los Santos, pero ojo, no te confíes demasiado, que puede esconder algún secreto más que desagradable...

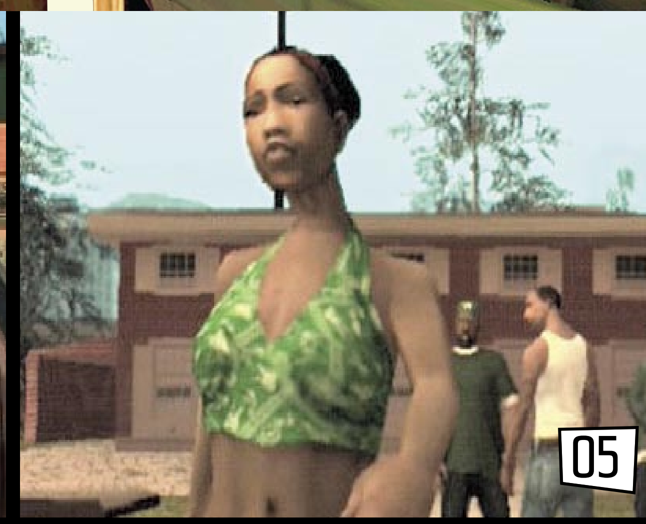
05 KENDL JOHNSON

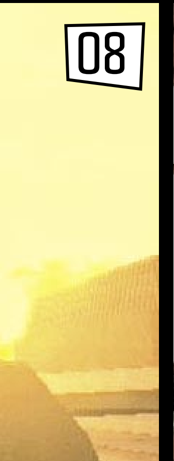
Es la hermana de Carl y Sweet. La mejor forma de definirla es "puro temperamento". No la lleves la contraria o tendrás problemas y no se te ocurra decirla un piropo malsonante porque tendrás más problemas. Tiene ojo para los negocios, y bien avanzada la aventura, se encargará de mejorar las cuentas de la familia Johnson realizando "inversiones".

En un estado tan grande como San Andreas, cualquier persona puede requerir tu ayuda para solucionar algunos problemillas cotidianos. Si les ayudas, tu prestigio y tu cartera irán engordando, pero claro... antes de todo eso, lo mejor que puedes hacer es conocer un poco más a fondo a todas aquellas personas que van a requerir tus servicios. Aquí tienes a los principales protagonistas de Los Santos y el campo...













06 CESAR VIALPANDO

El líder moral de la banda Los Barrios Aztecas es un mexicano de pura cepa, un tipo íntegro que siempre cumple su palabra. Su relación con Kendl provoca al principio tiranteces con CJ, pero pronto verá que se trata de un tío legal y que se puede contar con él para los negocios, llegando a convertirse en uno de los mejores amigos del protagonista...

07 OG LOC

Es uno de los miembros más antiguos de los Orange Grove, pero ha decidido dejar la banda al salir de la cárcel para triunfar en el mundo de la música... con un estilo un tanto peculiar. Sin duda, es uno de los personajes más divertidos y alocados de todo el juego, y te propondrá algunas de las misiones más hilarantes de esta primera parte de la aventura. Tampoco pierdas de vista sus rimas... ¡¡no tienen precio!!

08 OFICIAL TENPENNY

Policía corrupto hasta la médula, que extorsionará, robará y fastidiará a CJ todas las veces que pueda a lo largo de la aventura. Nos encargará siempre asuntos turbios, relacionados muchas veces con la sucia tarea de limpiar su imagen policial, ya sea liquidando testigos o inculpando a inocentes. Es un "pieza" de mucho cuidado...

09 CATALINA

Si algo define a esta explosiva latina es... desequilibrada, loca y tarada. Es una "amante" de lo ajeno, y te invitará a que la acompañes en sus robos por gasolineras, bancos y pequeños comercios. No te asustes si te grita como una "posesa" y te saca una pistola y te la pone en la cara: es la forma que tiene de decir "te quiero". Así es ella, un torbellino de emociones...

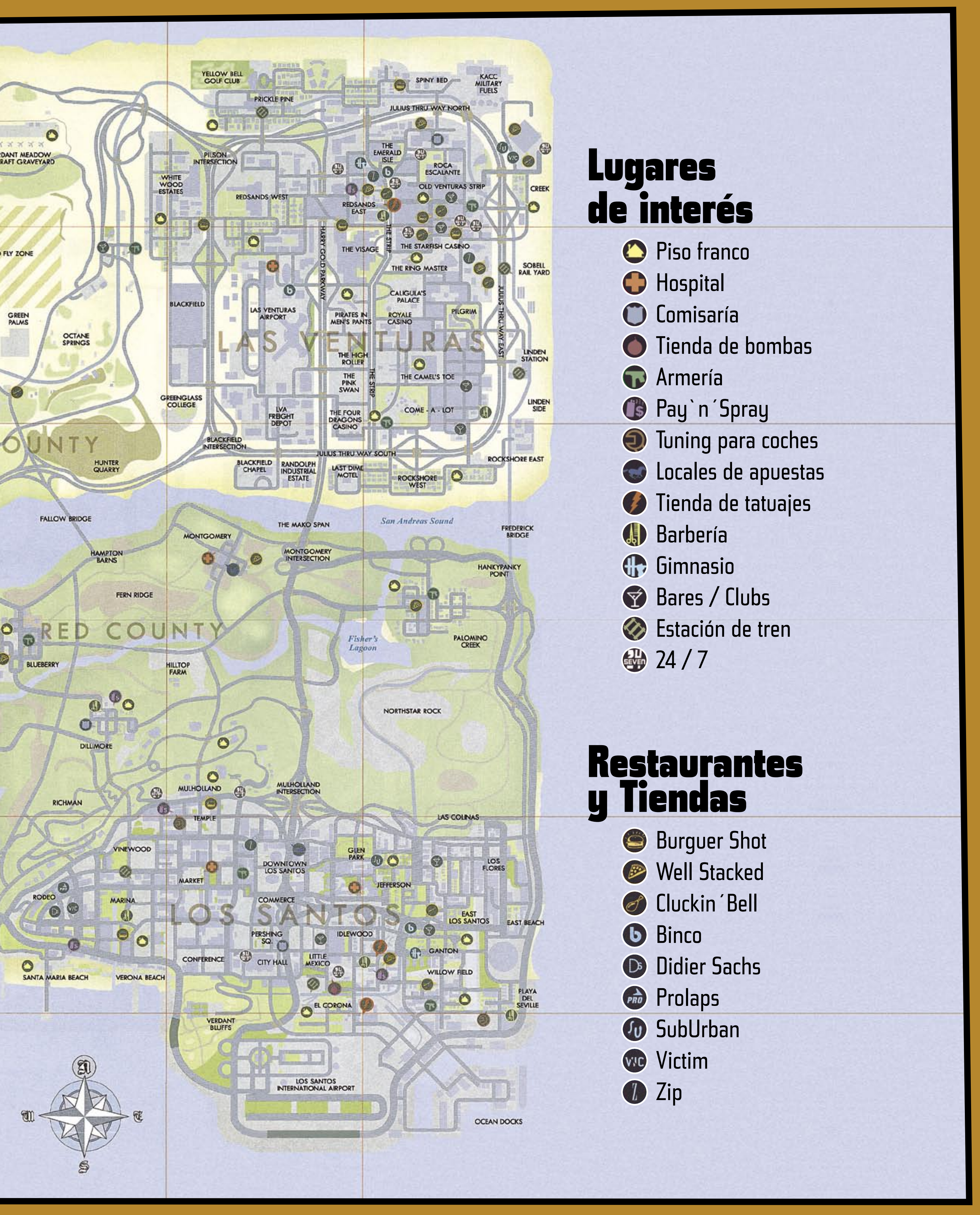
10 THE TRUTH

El personaje "exótico" que faltaba. Es un "pacifista" totalmente pasado de rosca, que cree en la existencia de un gobierno manejado por alienígenas y conspiraciones mundiales. Sus charlas durante los largos viajes por el campo te provocarán más de una carcajada, y te propondrá algunas de las misiones más originales y divertidas de todo el juego.



El Mapa

San Andreas es el nombre de un gigantesco estado en el que encontrarás tres ciudades, unos cuantos kilómetros cuadrados de campo y desierto... y puede que alguna otra sorpresa que desvelaremos el mes que viene... En cualquier caso, para que no os perdáis detalle del estado, aquí os dejamos el mapa completo con los principales puntos que no debéis dejar de visitar.



Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Cluckin´Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- SubUrban
- Victim
- Zip



Los Santos

Bienvenido a la ciudad natal de CJ, una calurosa urbe repleta de lugares curiosos, como puedan ser una zona de tiendas para ricos, los suburbios, la zona residencial donde viven las estrellas del cine y la música o unas soleadas playas para darte un chapuzón cuando el calor aprieta...

La zona

Una ciudad que recuerda mucho a Los Ángeles, en la que no faltan la playa, los barrios comerciales, los suburbios, ni complejas redes de autopistas y canales para salir de la ciudad.

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- SubUrban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

00. Prólogo

Cuando tengas el control del personaje, sube en la bicicleta que está apoyada en la pared **(01)** y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. Una vez aprendas a distribuir el peso en la bici y a realizar caballitos y saltos **(02)**, avanza hasta la marca "CJ" en el mapa. Cuando estés cerca verás una marca roja en el suelo: entra en ella y saltará una escena de video...



01



02

01. Red Smoke

Recompensa: RESPETO +



01



02



03



04

Durante el vídeo conocerás a Big Smoke **(01)** y a Sweet y Kendl **(02)**, los hermanos de CJ. Parece que toda la familia está en el cementerio. CJ montará en el coche con Big Smoke y se dirigirá al entierro de su madre. En la siguiente escena veremos la bienvenida que le dan a Carl... parece que las cosas no han mejorado mucho en estos últimos años. Recuperarás el control del personaje al ser atacados por los Ballas, una banda rival de los Grove Street Family.
Avanza hasta una de las bicicletas que se encuentran en la pared del edificio de enfrente **(03)** y sigue a los miembros de tu pandilla. Procura no perderlos de vista y mantente alejado del coche de los Ballas. Al llegar a un punto en la persecución, el grupo se separará **(04)**; sigue en esta ocasión a Ryder hasta el barrio de los Grove Street Family. Pisa la marca roja en la calle y dará por terminada la misión.

NOTA. Ahora podrás salvar la partida entre misión y misión en la casa de CJ. Date una vuelta por la casa: encontrarás un armario para cambiarte de ropa (cuando la tengas), una consola para jugar a los marcianitos, una cámara de fotos... A medida que vayas cogiendo ciertos objetos (como el spray) aparecerán automáticamente en el cuarto. Salva la partida y sal de nuevo al vecindario; al hacerlo recibirás una llamada de teléfono; contesta con L1 y dirígete hacia la casa de Ryder, la R en el mapa.

Marcianitos y maquinitas...

En algunas de las casas que vayas adquiriendo y en varios locales podrás disfrutar de un minijuego. Simplemente, acércate a la consola o máquina y podrás echar una partidita a un juego de marcianitos de la "época".



02. Ryder

Recompensa: RESPETO +

Al entrar en la casa de Ryder observarás una nueva escena de vídeo. De nuevo con el control de CJ, sube al coche **(01)** y conduce hasta la marca amarilla en el mapa para llegar a la barbería **(02)**. Ahora podrás cortarte el pelo, afeitarte... es decir, podrás cambiar el look de CJ siempre y cuando tengas el dinero suficiente para pagar al barbero. Cuando decidas el corte de »



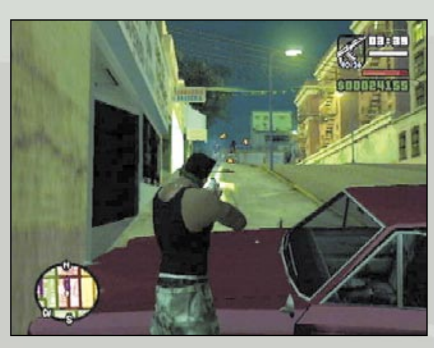
01



02

El orden de las misiones

De ahora en adelante, tendrás cierta libertad para escoger el orden en qué quieres realizar las misiones. Cuántos más personajes conozcas, más posibilidades abiertas tendrás, y más posibilidades para elegir. Nosotros, para facilitar las cosas, vamos a organizarlas por personajes, pero recuerda un detalle: para acceder a las últimas misiones de un determinado personaje primero debes superar todas las anteriores, o incluso puede que primero tengas que acabar los trabajitos de otros personajes...





» pelo que quieres llevar **(03)**, sal de nuevo a la calle y el respeto de Carl aumentará.
Una vez en la calle, Ryder te propondrá comer algo en la pizzería de enfrente. Cruza la calle y entra en el garito; verás una señal en el mostrador. Acércate y pide el menú que prefieras pulsando izquierda o derecha con la cruceta. Cuando estés en plena comida, Ryder aparecerá para atracar al dependiente **(04)**. El intento de robo fallará, de modo que monta con Ryder en el coche y llévalo hasta su casa para terminar la misión. Al aumentar tu respeto aparecerá una nueva marca en el mapa: "S". Se trata de las misiones que tendrás que hacer con Sweet, el hermano de Carl.



03



04

03. Sweet 01: Tagging up Turf

Rec.: 200 $ / RESPETO +



01



02

03

Avanza hasta la señal "S" en el mapa para dar comienzo con las misiones de Sweet, el hermano de CJ. Tras la escena de vídeo **(01)**, monta en el coche con Sweet **(02)** y avanza hasta la señal amarilla marcada en el mapa. al llegar al lugar indicado, deja el coche en la señal roja en la calle para ver otra corta escena de vídeo; parece ser que la banda rival se ha dedicado a dejar su "huella" en tu territorio y debes demostrar quién manda en la zona pintando encima. Tras la demostración de Sweet, utiliza el Spray en los otros dos graffitis que aparecen marcados en el mapa como puntos de color verde. Al llegar hasta ellos enfoca con R1 el graffiti a tapar y después pulsa ●. Cuando tapes el primer graffiti, una señal nos informará de que hay un total de 100 repartidos por toda la ciudad. Tranquilo, que un poco más adelante, en estas mismas páginas te indicamos donde están las 100 pintadas.
Cuando hayas pintado sobre estas dos señales, sube de nuevo en el coche y llega hasta la nueva señal amarilla en el mapa. Ahora entrarás en el territorio de los Ballas. Aquí tendrás que tapar otros tres graffitis **(03)**. El primero lo encontrarás fácilmente por los alrededores; cuando te dirijas al segundo, te enseñarán a utilizar el spray como arma **(04)**. Deshazte de los dos pandilleros que están al lado del graffiti teniendo mucho cuidado con la policía que vigila la zona. Si te descubren, da una vuelta para despistarlos y que te dejen maniobrar tranquilo. Tras deshacerte de los miembros de los Ballas, pinta sobre este segundo graffiti **(05)**. Acto seguido, aparecerá una nueva señal en el mapa, indicando la ubicación de otra pintada. Acércate hasta ella y te indicarán cómo llegar a las zonas superiores, subiéndote a cajas y agarrándote a salientes (pulsando ■ una y dos veces respectivamente) y cómo distinguir los puntos en el mapa. Trepa la valla metálica **(06)** y avanza por el callejón hasta llegar a otra valla. Salta al otro lado y sube en el muro que encontrarás a la izquierda para llegar fácilmente al tejado del edificio. Una vez arriba, pinta sobre el tercer graffiti y acto seguido salta hacia la calle para llegar fácilmente al coche donde te espera Sweet. Por último sube al coche y lleva a Sweet hasta el barrio para que concluya la misión con éxito.



04

05


06

04. Sweet 02: Cleaning the Hood

Recompensa: RESPETO +

Reúnete con Ryder y sube al coche que hay frente a la casa. Conduce hasta la marca amarilla **(1)** en el mapa y observa el vídeo **(2)**. De nuevo con el control del personaje, elimina al vendedor de crack **(3)** que aparece señalado en el mapa con un punto rojo. Cuando le hayas eliminado, una escena de vídeo te indicará que tendrás que ir a su casa **(4)** a seguir con la "limpieza"; recoge antes el bate de béisbol que te indica Ryder **(5)**. Avanza hasta la guarida de los traficantes y elimina a toda la "gentucilla" que encontrarás en el interior **(6)**. Al hacerlo, regresa al barrio y dará por concluida la misión.

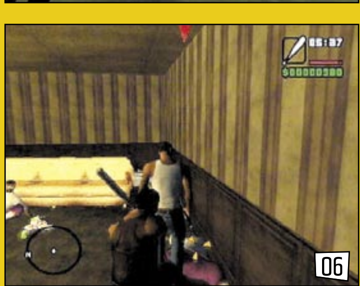












05. Sweet 03: Drive-Thru



Rec.: 200 $ / RESPETO +



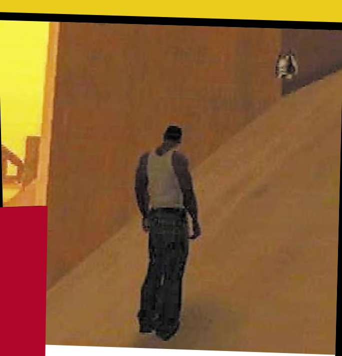




Tras la escena de vídeo, conduce hasta el punto amarillo marcado en el mapa (el Restaurante). Tienes que comer para reponer fuerzas... lo que no sabemos es si os dejarán tomar a gusto el primer bocado. Persigue al coche de la banda contraria **(01)** mientras el resto de la banda dispara sin parar **(02)**; cuando el coche de los Balas esté en llamas, sepárate un poco para que no te pille la explosión **(03)**. Si algún miembro de la banda enemiga ha escapado de la explosión, aparecerá como un punto rojo en el mapa; deshazte de ellos **(04)** y conduce el coche hasta la casa de Sweet. Una vez dejes al hermano de Carl en su casa, tendrás que llevar a Big Smoke a la suya. Tranquilo porque no tiene pérdida; de nuevo verás la famosa señal en el mapa. »

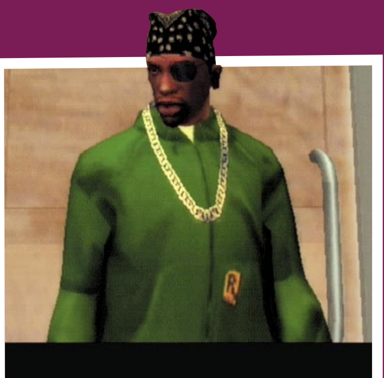






Blindaje... ¡¡gratis!!

Si quieres conseguir en cualquier momento del juego un chaleco antibalas y una metralleta de forma totalmente gratuita, lo único que tienes que hacer es, según sales de la casa de CJ, avanzar todo recto hacia la derecha, bordeando las casas que sean necesarias. Llegarás al cauce de un río seco (asfaltado). Debajo de los puentes más cercanos encontrarás ambos objetos.



TIENDA DE ROPA
Binco

Es la primera tienda de ropa del juego, y son prendas de sport. Muchas de ellas son verdes, el color de nuestra banda...

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Camisa tirante blanca (por defecto)	10$	+2	+3
Camiseta tirante negra	10$	+2	+3
Anorak verde	45$	+15	+5
Camiseta blanca	15$	+0	+0
Camiseta L.S.	10$	+0	+0
Camiseta Sharps	20$	+2	+0
Camiseta verde	40$	+15	+3
Camisa cuadros	20$	+3	+0
Guerrera	30$	+10	+0
Camiseta Eris	35$	+15	+7
Camiseta Eris 2	35$	+5	+7
Polo	70$	+5	+9
Piernas			
Calzoncillo negro	10$	+1	+1
Calzoncillo de corazones	12$	+1	+2
Pantalón camuflaje verde	55$	+6	+1
Pantalón camuflaje urbano	55$	+2	+1
Pantalón gris	55$	+0	+1
Pantalón oliva	55$	+5	+1
Pantalón chándal	60$	+3	+2
Vaqueros azules (por defecto)	50$	+0	+0
Pantalón gimnasia	70$	+5	+5
Pantalón beige	35$	+1	+0
Vaqueros verdes	60$	+15	+5
Pantalón gimnasia verde	40$	+9	+2
Calzado			
Sandalias	15$	+0	+0
Sandalias y calcetines	20$	+0	+0
Chanclas	15$	+0	+0
Botas vaqueras	100$	+1	+2
Hi-Tops Kicks	50$	+2	+1
Zapatillas Hi-Tops	100$	+3	+2
Low-Tops verdes	50$	+3	+1
Low-Tops azules	50$	+1	+1
Low-Tops negras (por defecto)	50$	+1	+1
Cadenas			
Chapas	12$	+1	+0
Medallón África	12$	+1	+1
Relojes			
Reloj rosa	15$	+0	+0
Reloj amarillo	15$	+0	+0
Complementos			
Gafas de broma	10$	+0	+0
Antifaz	20$	+0	+0
Parche	5$	+0	+0
Pañuelo rojo	50$	+1	+0
Pañuelo azul	50$	+1	+0
Pañuelo verde	50$	+2	+0
Pañuelo negro	50$	+1	+0
Gorros			
Pañuelo pirata rojo	25$	+1	+1
Pañuelo pirata azul	25$	+1	+1
Pañuelo pirata verde	25$	+3	+2
Pañuelo pirata negro	25$	+1	+1
Pañuelo rapero rojo	25$	+1	+1
Pañuelo rapero azul	25$	+1	+1
Pañuelo rapero negro	25$	+1	+1
Pañuelo rapero verde	25$	+3	+1
Gorro de punto	15$	+2	+0
Gorra camionero	5$	+0	+0
Sombrero vaquero	10$	+0	+0
Sombrero leopardo	10$	+0	+0

» Al finalizar la misión y bajes del coche, Carl recibirá una llamada de Sweet en la que, a grandes rasgos, le llama "tirillas", endeble, poca cosa... La charla termina con Sweet recomendándote que vayas al gimnasio **(05)**, donde podrás sacar algo de musculatura con un poco de ejercicio... Por supuesto, que no se te pase por alto contestar pulsando L1. De ahora en adelante, el gimnasio aparecerá marcado en el mapa con un icono de una pesa roja. Que vayas o no depende de ti, como en la vida real, pero es muy importante para superar ciertas misiones, así que dedica buena parte de tu tiempo "libre" a practicar en los aparatos **(06)**, que seguro que más adelante nos lo agradecerás.



05

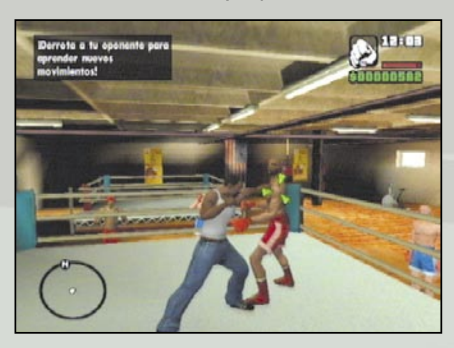


06

Ponte en forma en el gimnasio

En cualquier momento del juego podrás ver el estado de tu personaje si pulsas L1. Aparecerá un recuadro en la esquina inferior izquierda donde verás el nivel que están alcanzando las características básicas de nuestro personaje:musculatura, resistencia... Para subir algunos de estos aspectos tendrás que trabajar a fondo en los aparatos del gimnasio. Eso sí, ten en cuenta que sólo podrás realizar una cantidad determinada de ejercicio al día, de modo que cuando llegues a ese tope no te dejarán seguir practicando. Para mejorar tu forma física lo más rápido posible haz lo siguiente: una vez llegues al límite diario en el gimnasio, regresa a casa de Carl y salva la partida dos o tres veces. De este modo pasarán seis horas en el juego cada vez que salves y podrás volver al gimnasio. Es especialmente importante que mejores al principio del juego dos de las características de Carl: la Musculatura y la Resistencia; para ello puedes utilizar los cuatro aparatos del gimnasio: la cinta, la bicicleta estática, las mancuernas y el banco de pesas. En las dos primeras tendrás que escoger la velocidad de la cinta o la resistencia de la bicicleta y acto seguido machacar el botón ✖. Con cualquiera de estos dos aparatos mejoras la Resistencia (lo notarás a la hora de correr); si presionas izquierda o derecha en la cruceta subes y bajas el nivel de estos aparatos. Con las pesas mejorarás la Fuerza y tendrás que machacar alternativamente los botones ✖ y ●. Así, cuando alcances un cierto nivel de musculatura podrás desafiar al profesor del gimnasio (tendrás que presionar izquierda o derecha en la cruceta para aceptar el desafío); si lo derrotas, el profesor te enseñará nuevos movimientos de boxeo. Después, si no te ha quedado claro cómo ponerlos en práctica, podrás probarlos con el mismo profesor.
Un último consejo: para bajar el nivel de gordura y mejorar otros aspectos de Carl, es recomendable que los trayectos que haga Carl de casa al gimnasio y del gimnasio a casa sean en bicicleta.







06. Sweet 04: Nines and AK's

Recompensa: RESPETO +

Avanza hasta la señal roja frente a la casa de Sweet. Una vez veas la escena de vídeo, lleva a Big Smoke hasta la casa de Emmet, el proveedor de armas de los Grove Street Family. Una vez en el coche **(01)**, sigue la marca amarilla en el mapa y, como siempre, pisa la señal roja cuando llegues. Aquí aprenderás lo básico a la hora de manejar una arma de fuego: cómo se dispara **(02)**, cambiar de blanco, rodar por el suelo **(03)**, disparar a los depósitos de los coches **(04)**... Sigue las indicaciones que aparezcan en la pantalla y no te resultará complicado. Tras la escena, entra de nuevo en el coche y lleva a Big Smoke a su casa. Recuerda la ubicación de Emmet para conseguir siempre una pistola gratis (aparece en el mapa con el icono de una pistola).



01



02



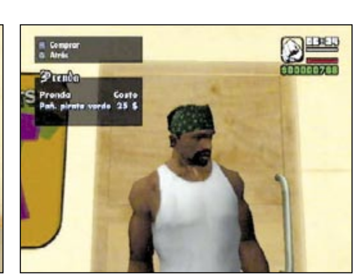
03

De tiendas por San Andreas

Camina hasta el probador para poder escoger entre los distintos tipos de prenda que puedes comprar: torso, piernas, calzado, relojes, complementos y gorros. Todo lo que compres lo encontrarás posteriormente en los roperos de todas las casas que compres, incluida la residencia inicial. Recuerda que para esta primera misión necesitas llevar algo de color verde (puede ser un pañuelo). Posteriormente descubrirás otras tiendas en las que podrás comprar prendas específicas. Compra ahora lo que quieras... pero lleva puesto algo verde.







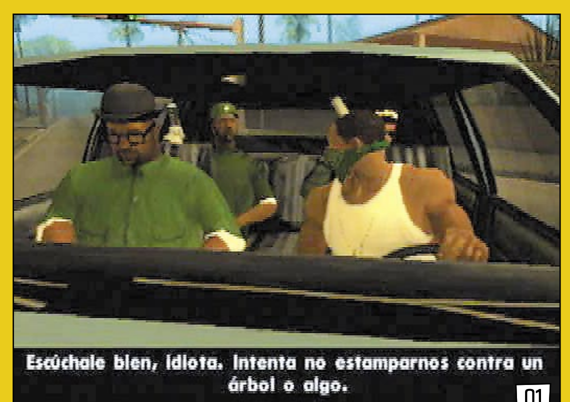
Al bajar del coche en la casa de Big Smoke recibirás una llamada **(05)**. Sweet está enfadado por que no llevas los colores de la banda (el verde); ahora tendrás que ir de compras. La tienda Binco está cerca del gimnasio, y la encontrarás con el punto amarillo en el mapa. Una vez lleves algo verde superarás la misión, y a otra cosa, mariposa.





07. Sweet 05: Drive-By

Rec.: 500 $ / RESPETO +



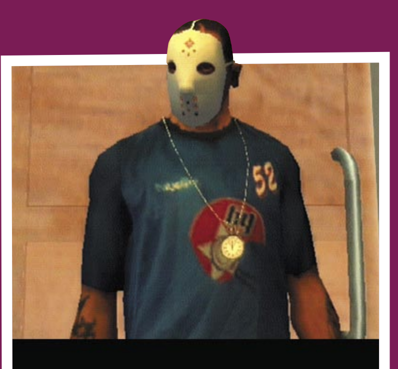


Cuando terminen de discutir **(01)**, monta en el coche **(02)** y lleva a tu banda al territorio de los Ballas. Acércate hasta el punto rojo en la calle y observa la escena. Los Drive-by son tiroteos en marcha, mientras vas montado en un coche. El objetivo es cargarte a unos cuantos miembros de la banda rival sin bajarte del coche. Ninguno se espera nuestro ataque **(03)**, así que los encontrarás relajados, charlando alrededor de los coches. Pisa a fondo el acelerador, atropella a los que puedas **(04)** y deja que tus compañeros de vehículo se encarguen con sus armas de los supervivientes **(05)**. Procura no detenerte demasiado tiempo, porque si no te convertirás en un »









TIENDA DE ROPA
Prolaps

Especializada en ropa deportiva, Prolaps te ofrece desde ropa de basket a máscaras de Hockey y cascos de motocross.

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Chaqueta Rimmers:	150$	+10	+5
Chaqueta R-Star:	200$	+10	+5
Camiseta Dribblers:	30$	+7	+5
Camiseta Saints:	30$	+7	+5
Camiseta 69ers:	50$	+7	+5
Camiseta ProLaps:	50$	+7	+10
Camiseta ProLaps negra:	50$	+7	+10
Polo Bandits:	70$	+7	+5
Polo:	85$	+10	+15
Mallot Leitsure:	30$	+0	+0
Camiseta Slappers:	150$	+5	+2
Camiseta béisbol:	80$	+10	+5
Piernas			
Pantalón gimnasia:	100$	+5	+5
Pantalón gimnasia negro:	120$	+5	+5
Pantalón gimnasia azul:	140$	+5	+5
Calzones Basket:	60$	+5	+1
Calzones boxeo:	60$	+5	+1
Calzones Dribblers:	60$	+5	+1
Pantalón Leitsure:	50$	+0	+0
Calzado			
Zapatos Mid-Top:	115$	+5	+3
Hi-Tops negras:	70$	+3	+2
Hi-Tops azules:	65$	+2	+2
Hi-Tops verdes:	60$	+5	+2
Zapatillas rojas:	80$	+2	+3
Zapatillas azules:	75$	+2	+2
Zapatillas blancas:	70$	+2	+2
Mid-Tops blancas:	70$	+4	+2
Mid-Tops negras:	70$	+4	+2
Zapatillas boxeo:	70$	+0	+0
Cadenas			
Cronómetro:	20$	+0	+0
Cadena Saints:	25$	+1	+0
Relojes			
Pro-Laps blanco:	440$	+0	+1
Pro-Laps negro:	700$	+1	+1
Complementos			
Gafas aviador:	150$	+1	+1
Gafas de sol:	150$	+2	+1
Gorros			
Gorra verde:	40$	+1	+0
Gorra verde atrás:	40$	+1	+0
Gorra verde lado:	40$	+1	+0
Gorra verde inclinado:	40$	+1	+0
Gorra verde levantado:	40$	+1	+0
Protector boxeo:	80$	+0	+0
Máscara hockey:	40$	+2	+0
Casco integral:	150$	+2	+1
Casco motocross:	100$	+0	+0
Casco prusiano:	100$	+1	+0

» blanco fácil. Si tienes problemas para localizar a los supervivientes pulsa L2 o R2 para mirar a izquierda o derecha o los dos a la vez para mirar hacia atrás **(06)**. No olvides recoger el dinero y las armas de las víctimas y procura no chocarte mucho, para que no explote el coche con todos dentro... Cuando termines los tiroteos, entrarás en un nivel de búsqueda de dos estrellas, de modo que procura conducir bien para dejar atrás a los policías. Llega hasta la señal amarilla en el mapa y entrarás en un taller Pay & Spray **(07)** donde pintarán y arreglarán el coche. No cometas ninguna acto delictivo con el coche recién pintado y regresa a casa con total tranquilidad sin romper el vehículo.



06


07

08. Sweet 06: Sweet´s Girl

Recompensa: RESPETO +



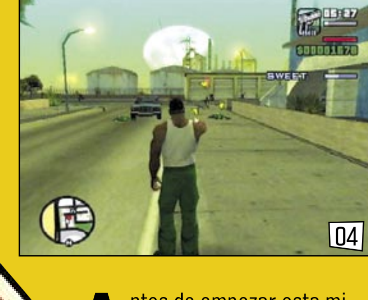
01



02



03



04


05



06

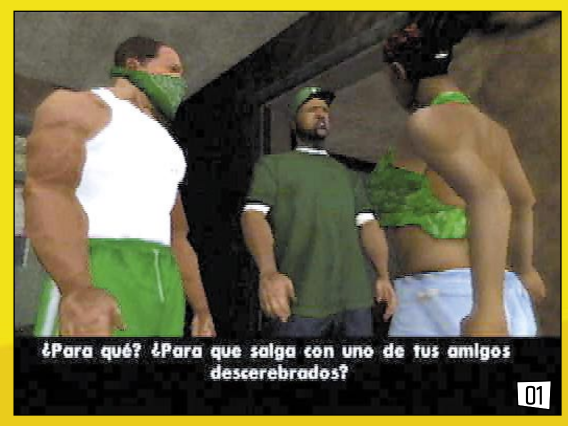
Antes de empezar esta misión es recomendable coger el chaleco antibalas. Parece ser que los miembros de la banda necesitan la ayuda de CJ **(01)**. Hazte con un coche todo lo rápido que puedas **(02)** y avanza hasta la tienda de Emmet para recoger armas (si te hacen falta); si ya la tienes, dirígete directamente a ayudar a Sweet, es el punto rojo en el mapa, antes de que se agote la barra de salud que aparece en pantalla. Cárgate a todos los enemigos que se encuentran en el exterior de la casa **(03,04)**; utiliza el mismo coche en el que has venido para protegerte de las balas. Cuando dejes limpia la zona sonará el teléfono; tras la conversación, coge un coche que debe tener cuatro puertas forzosamente **(05)** y espera en el lugar indicado en el mapa **(06)**. Una vez estén todos contigo, conduce hasta la casa de Sweet. Durante el camino, te perseguirá un coche de otra banda **(07)**. Tranquilo porque mientras conduces Sweet se encargará de disparar **(08)**. Cuando llegues al barrio, dará por terminada la misión.


07



08

09. Sweet 07: Cesar Vialpando





Tras la disputa familiar **(01)** localiza a tu hermana. Monta en el coche y conduce hasta el punto amarillo en el mapa **(02)**. Aquí te darán un coche especial, un Low-Rider, para poder entrar en la reunión en la que supuestamente se encuentra Kendl, la hermana de CJ. Una vez tengas el coche podrás modificarlo en el mismo sitio en el que te lo dan si entras en el garaje que hay justo detrás. Puedes pintarlo, ponerle altavoces, cambiar el parachoques, etc, si tienes dinero suficiente puedes hacer de tu coche un verdadero espectáculo móvil. A partir de ahora los talleres de modificación de vehículos aparecerán en el mapa con un icono en forma de llave inglesa.

Cuando ya tengas el Low-Rider **(03)**, avanza hasta el punto amarillo en el mapa para llegar a la reunión.

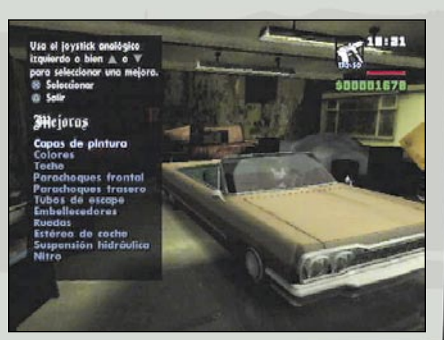


Al llegar al lugar uno de los individuos te propondrá que participes en el concurso. Esto huele a apuesta. Bien, si tienes algo de experiencia en los juegos de baile de consola, como pueda ser *Dancing Stage*, atrévete a apostar el máximo, 1000 dólares.

La prueba **(04)** consiste en pulsar las flechas de dirección en el momento justo. En la parte inferior de la pantalla aparecerá una señal en forma de círculo; cuando las flechas de dirección pasen por esa señal **(05)**, púlsalas con el stick izquierdo. Se trata de mover al coche al ritmo de la música. No es nada complicado la verdad. Cuando acabe la competición conocerás a César Vialpando, el novio de Kendl y descubrirás que no es tan mala persona como pensaba el hermano mayor de CJ, Sweet. Cuando termine la escena, conduce de vuelta a la casa de CJ. Mientras bajas del coche recibirás una llamada de César proponiéndote participar en carreras ilegales. Como a partir de ahora necesitarás un Low-Rider para estas carreras, es recomendable que lo guardes en el garaje de tu casa. Y ten en cuenta que estas carreras aparecerán en el mapa con el icono "CV".

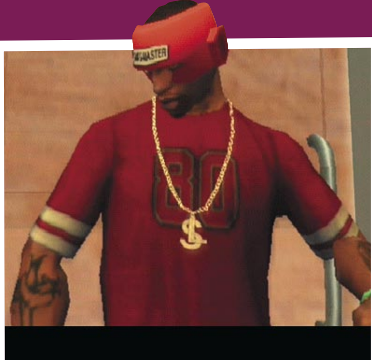
¡A saltar con un Low-Rider!

Los Low-Rider son vehículos con la suspensión modificada para que salten. Si aprietas L3 subirá la suspensión, si aprietas R3 el coche botará y con el stick derecho, el coche se inclinará hacia el lado que pulses. Así, si das varios toques hacia abajo, harás que salte por la zona del maletero.







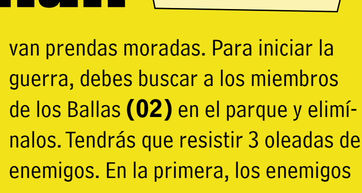


TIENDA DE ROPA Suburban

Aquí podrás hacerte con ropa más "urbana", como indica el nombre de la tienda: sudaderas, pantalones de camuflaje...

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Camiseta Heat blanca:	35$	+5	+0
Camiseta Bobo ape:	115$	+17	+13
Camiseta Bobo roja:	80$	+12	+12
Camiseta Base 5:	80$	+15	+12
Camiseta Suburban:	60$	+15	+10
Anorak Mercury:	70$	+15	+10
Anorak Base 5:	105$	+20	+14
Sudadera Rockstar:	120$	+17	+15
Chaleco y camiseta	30$	+0	+0
Coaches verde:	30$	+13	+5
Coaches negro:	30$	+5	+5
Jersey Rockstar:	60$	+10	+10
Piernas			
Bermudas grises:	30$	+0	+0
Bermudas oliva:	30$	+5	+0
Chonglers grises:	50$	+2	+1
Chonglers verdes:	50$	+6	+0
Chonglers rojos:	50$	+6	+2
Chonglers azules:	50$	+2	+2
Bermudas verdes:	30$	+0	+5
Vaqueros rojos:	60$	+0	+0
Calzado			
Hi-Tops negras:	55$	+2	+1
Hi-Tops rojas:	55$	+2	+1
Hi-Tops naranjas:	50$	+2	+1
Low-Tops blancas:	70$	+2	+2
Low-Tops grises:	65$	+2	+1
Low-Tops negras:	65$	+2	+2
Hi-Tops blancas:	80$	+3	+2
Zapatillas tira:	80$	+3	+2
Cadenas			
Collar de plata:	200$	+2	+2
Cadena L.S.:	50$	+2	+0
Relojes			
Reloj Face:	70$	+1	+2
Face esfera negra:	120$	+2	+2
Complementos			
Gafas tint. rojo:	200$	+1	+1
Gafas tint. azul:	220$	+1	+1
Gorros			
Gorra roja:	40$	+1	+0
Gorra roja atrás:	40$	+1	+0
Gorra roja lado:	40$	+1	+0
Gorra roja incli:	40$	+1	+0
Gorra roja levan.:	40$	+1	+0
Gorra azul:	40$	+1	+0
Gorra azul atrás:	40$	+1	+0
Gorra azul lado:	40$	+1	+0
Gorra azul incli:	40$	+1	+0
Gorra azul levan.:	40$	+1	+0
Braga negra:	60$	+1	+0
Braga verde:	60$	+3	+0

10. Sweet 08: Doberman



Rec: RESPETO +

Tras la llamada de Sweet, descubrirás que la guerra de bandas es inminente, y que debes pasarte por la tienda de armas Amu-Nation **(01)** para abastecerte con todo lo que necesites. Si te han eliminado hace poco, y no tienes armas decentes, la visita es casi obligada. Cuando estés listo, dirígete a Glen Park, el territorio de los Ballas. Para distinguirlos, te diremos que llevan prendas moradas. Para iniciar la guerra, debes buscar a los miembros de los Ballas **(02)** en el parque y elimínalos. Tendrás que resistir 3 oleadas de enemigos. En la primera, los enemigos



01



02



Compra de casas

Repartidos por el estado de San Andreas, encontrarás unos iconos con forma de casa. Se trata de guaridas que puedes comprar al avanzar en el juego si tienes dinero suficiente. En ellas podrás salvar la partida, cambiar de vestuario y otras acciones que hasta ahora sólo podías realizar en la casa de los Johnson. El precio más barato de una vivienda es de 10.000 $, así que ahorra antes de comprar.

Guerra de bandas

A partir de ahora puedes dedicarte a la conquista de Los Santos, es decir, a hacer que todos los barrios que aparecen marcados en el mapa de distintos colores pasen a ser verdes. La forma de conquistar es siempre igual; lo primero que debes hacer es dirigirte a un territorio rival, buscar a un grupo de miembros de la banda y atacárles. Al deshacerte de tres o cuatro un mensaje en la pantalla te informará de que la guerra ha comenzado. En total tendrás que resistir el embite de tres oleadas de enemigos; cuando los hayas eliminado a todos el barrio será de los Grove Street Families y aparecerá de color verde en el mapa. A partir de este punto tendrás que vigilar tus barrios, ya que en cualquier momento podrán ser atacados por las bandas enemigas.

Consejos para la batalla.

• Si vas a ir a la guerra de bandas procura tener bastantes armas y no ir con una simple pistolita. Nos referimos a que te equipes con escopetas, AK's, subfusiles, ametralladoras... lo que pilles.

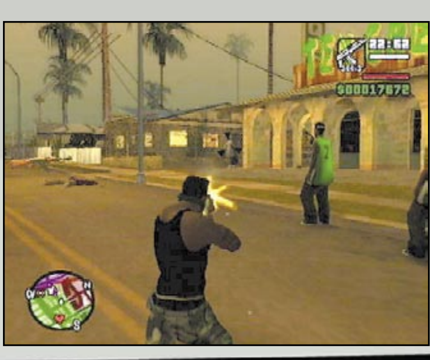


• No infravalores al enemigo y procura ir con la vida al máximo y un chaleco antibalas nuevecito.
• Procura estar protegido por un coche, una verja o un callejón para tener protegida la espalda.
• Según vayas abatiendo las oleadas de enemigos, recoge las armas y el dinero que dejan.
• Si tienes suficiente respeto, lleva contigo a todos los miembros de la banda que puedas; por si se te ha olvidado como se hace, centra la vista con R1 y pulsa ↑ en la cruceta.
• Entre oleadas, si andas mal de vida, recorre la zona, porque es posible que encuentres ítems para recuperar vida y chalecos.



• También puedes darles órdenes a los hombres de la banda que te acompañan; si pulsas ↑ en la cruceta te seguirán y si das ↓ se quedarán defendiendo la posición. Para disolver las "tropas" mantén pulsada la cruceta ↑ ó ↓.
• Cuando ataquen uno de tus territorios acude a la llamada, ya que si no puedes perder ese territorio y algo de respeto.
• En este momento del juego, dedica cierto tiempo a la guerra de bandas para ganar dinero, mejorar tus habilidades y aumentar tu respeto.
• Pero tampoco te agobies, porque dentro de poco los vas a perder todos...











tendrás armas blancas, en las dos siguientes, armas de fuego **(03)**. Durante la pelea procura no salirte del recuadro parpadeante en el mapa, que es el territorio en juego, o no podrás conquistar la zona. Un consejo: entre oleada y oleada, mira bien el mapa para ver por dónde vienen los enemigos **(04)** y no te pillen por sorpresa. Una vez controles la zona, saldrá el soplón de una de las casas cercanas; deshazte de él y dará por finalizada la misión.

Limpiando las calles...

Si te fijas detenidamente mientras recorres las calles de Los Santos, verás que algunos tipos están quietos en la calle, sin moverse. Suelen ser de dos tipos: o bien un hombre blanco con una sudadera gris con capucha o bien un hombre de color con gorrito y camiseta de tirantes. Pues bien, se trata de traficantes, y en cuanto te acerques a ellos te ofrecerán sus "porquerías". Como bien sabrás, CJ y los Grove Street están en contra de este tipo de actividades; la gracia del asunto está en que si sacas un arma de fuego y los liquidas, estos indeseables dejarán dos mil dólares en el suelo, que sin duda te vendrán la mar de bien para tus "quehaceres" diarios.





Control de aviones

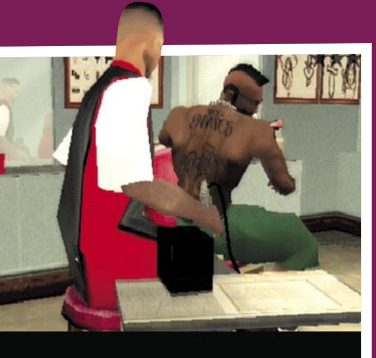
El control de la aeronaves es muy distinto al de cualquier otro vehículo. La diferencia radica en que nosotros giramos el avión, tanto en tierra como en aire, con los flaps (esas pequeñas aletas que suben y bajan en la zona de las alas y la cola). Estos flaps se controlan con L2 y R2, acelerar y frenar es como conducir un coche. ¡Ah! Y una última cosa. Cuidado con presionar ▲ cuando estés en el aire, porque si no llevas paracaídas...



¿Quieres un paracaídas?

Es uno de los nuevos objetos del juego, y te salvará en más de una ocasión si lo llevas y te derriban cuando pilotas un avión (y sin haberlo deseado ha salido un pareado). Aunque ahora no puedes pilotar aviones "de forma legal" (un poco más adelante te enseñaremos cómo hacerlo de forma ilegal) podrás empezar a experimentar con el paracaídas sin salir de Los Santos. Lo encontrarás en el edificio más alto de la ciudad, en Downtown Los Santos. Está justo a medio camino entre los dos nudos de carreteras de circunvalación que hay en esta zona. Tú siempre mira para el cielo y busca el edificio cilíndrico más alto y lo encontrarás. Sólo tiene una puerta de entrada, y nada más cruzarla, aparecerás en la azotea: allí te espera el paracaídas. Si lo quieres probar ya, que no lo dudamos, coge carrerilla y lánzate al vacío. Cuando llegues a una cierta altura te avisarán de que ha llegado el momento de abrir el paracaídas. Pulsa ● y que tengas un feliz descenso con el stick izquierdo.

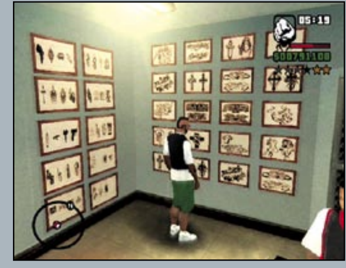




TIENDAS TATUAJES
Willow Field
Idlewood

Verecundus agricolae insectat bellus rures. Cathedras fermentet apparatus bellis. Agricolae amputat optimus tremulus

Parte cuerpo	Precio	Respeto	Sex Appeal
Brazo izquierdo			
Tumba:	45$		
Antebrazo izquierdo			
Arma:	50$		
Brazo derecho			
África:	90$		
Antebrazo derecho			
Cruz:	70$		
Espalda			
Grove St.:	150$		
Westside:	200$		
Los Santos:	150$		
Arma:	450$		
Pectoral izquierdo			
Arma:	50$		
Bala:	90$		
Pectoral derecho			
Los Santos versión 1:	80$		
Los Santos versión 2:	45$		
Los Santos versión 3:	50$		
Los Santos versión 4:	100$		
Los Santos versión 5:	65$		
Vientre			
Grove versión 1:	70$		
Grove versión 2:	125$		
Grove versión 3:	100$		
Lumbares			
Angel:	450$		
Daga:	350$		
Quitar tatuaje:	400$		



Tendrás una amplia selección de tatuajes para decorar el cuerpo de CJ.

11. Sweet 09: Los Sepulcros

Recompensa: RESPETO +







Encontrarás a Sweet **(01)** de nuevo en el barrio. En esta ocasión, tendrás que liarla en el entierro de un familiar de una banda contraria. Tienes que ir a Los Sepulcros, que es el cementerio; al comenzar la misión te explicarán cómo reclutar a miembros de tu banda para que te sigan **(02)**, pero como nosotros ya lo hemos explicado en la guerra de bandas, lo obviamos. Lleva el coche hasta los sepulcros **(03)** y al llegar al muro del cementerio tendrás que saltar al otro lado (pulsa dos veces ■).Tendrás un tiempo limitado de cuatro minutos para superar esta parte de la misión, de modo que no te entretengas demasiado. Y, antes de salir, procura coger un chaleco antibalas; si no lo tienes pásate por el cauce seco del río para hacerte con él gratis.
Al entrar en el cementerio sigue los pasos de Sweet y observa la escena; elige que te sigan los miembros de tu banda para que sea más fácil. De nuevo con el control del personaje, tendrás que eliminar al jefe de la banda de los Ballas **(04)**, el cual aparecerá marcado como un punto rojo en el mapa. como siempre, antes de poder tocarle ni un pelo, tendrás que encargarte de todos los de la banda que le protegen. Cuando hayas acabado con todos, asegúrate de "cargarte" al lider.
En el cementerio encontrarás un ramo de flores; objeto que te vendrá muy bien si tienes problemas con las novias. Una vez hecho este encarguito, regresa al coche de Sweet **(05)**. Al hacerlo automáticamente subirán dos estrellas de búsqueda de la policía, de modo que avanza hasta el "Pay & Spray" **(06)** más cercano para pasar desapercibido. Una vez despistes a la policía, regresa al barrio para terminar la misión.







12. Sweet 10: Reuniting the Family

Rec: RESPETO +

Parece que Sweet ha estado pensando en un plan para que todas las familias se unan, como en los viejos tiempos **(01)**. De nuevo con el control del personaje, sube al coche y conduce **(02)** hasta el Motel marcado en el mapa con el famoso punto amarillo. Al llegar allí **(03)**, lo que parecía una tranquila reunión se convertirá en una emboscada de la policía.
Como buen hermano entrarás a rescatar a Sweet **(04)** mientras que Ryder y Big Smoke se quitan de en medio. Entra en el Motel y prepárate para la lucha. Si andas mal de vida, puedes comprar bebidas en las máquinas de refrescos que hay frente a ti. No lo olvides, ya que puede que lo necesites más tarde. Sube las escaleras y saldrá de la primera puerta un agente especial. Avanza por el pasillo y elimina a los policías que salgan a tu paso. Al entrar en el primer pasillo de habitaciones, una puerta explotará y saldrán tres policías de su interior; elimínalos rápidamente y, si te han causado bastante daño, busca en las habitaciones a una chica y habla con ella para que te recu-

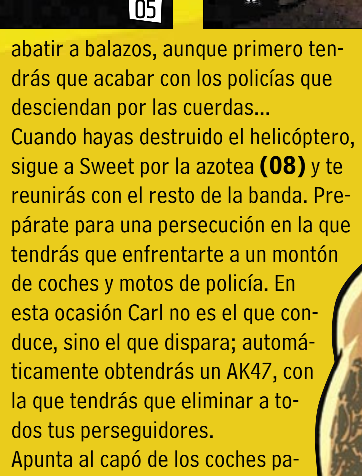




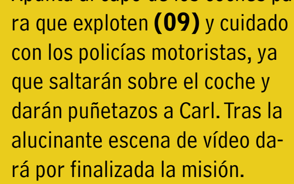




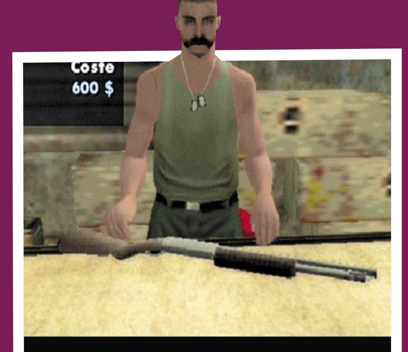




pere la vida gratis **(05)**. Avanza hasta el final y entra en el otro pasillo de habitaciones; con cuidado porque saldrán más policías a tu paso. Esta vez caerán hasta del techo **(06)**.
Utiliza los carritos como parapeto para disparar y avanza despacio pero seguro. Antes de entrar en el segundo pasillo de habitaciones, puedes subir por unas escaleras que te conducen a una puerta cerrada, donde encontrarás una chaleco antibalas.
Puedes aprovechar este tiroteo para mejorar con todas las armas. De vez en cuando, intercambia los subfusiles por las pistolas y aumenta la destreza con todo tu arsenal. Si disparas en modo sigilo (pulsando L3) tendrás más posibilidades de acertar el blanco.
El objetivo es llegar hasta Sweet, el punto azul en el mapa; una vez te reunas con él subiréis automáticamente a la azotea. Allí te espera un helicóptero **(07)** que tendrás que abatir a balazos, aunque primero tendrás que acabar con los policías que desciendan por las cuerdas...
Cuando hayas destruido el helicóptero, sigue a Sweet por la azotea **(08)** y te reunirás con el resto de la banda. Prepárate para una persecución en la que tendrás que enfrentarte a un montón de coches y motos de policía. En esta ocasión Carl no es el que conduce, sino el que dispara; automáticamente obtendrás un AK47, con la que tendrás que eliminar a todos tus perseguidores.
Apunta al capó de los coches para que exploten **(09)** y cuidado con los policías motoristas, ya que saltarán sobre el coche y darán puñetazos a Carl. Tras la alucinante escena de vídeo dará por finalizada la misión.







TIENDAS DE ARMAS

Emmet

En esta "tienda" siempre tendrás una pistola a tu disposición en el patio trasero, pero nada más. Al menos es gratis.

Ammu-Nation

DOWNTOWN LOS SANTOS
Una de las tiendas de la cadena de armerías más famosa de San Andreas. En ella encontrarás una selección de armas básicas, así como chalecos antibalas para protegernos.

PALOMINO CREEK
Aquí además también podrás disfrutar de un concurso de tiro formado por tres rondas con distintas armas y blancos. Esto te permitirá también mejorar tu habilidad con dichas armas. Los armas y los precios serán las mismas.

BLUEBERRY
Aquí además también podrás disfrutar de un concurso de tiro formado por tres rondas con distintas armas y blancos. Esto te permitirá también mejorar tu habilidad con dichas armas. En el tejado de esta armería conocerás a Helena, otra de las chicas con las que CJ podrá salir.

Armas	Precio	Respeto	Sex Appeal
Pistolas			
9 mm:	200$		
Micro subfusil			
Tec9: 300$			
Micro subfusil:	500$		
Escopetas			
Escopeta:	600$		
Arrojadizas			
Granadas:	300$		
Blindaje			
Blindaje corporal:	200$		
Subfusiles			
Subfusil:	2000$		



Al entrar en una armería, ponte sobre el círculo rojo para comprar armas.

13. Sweet 11: The Green Sabre



01



02


03

De nuevo en el barrio, entra en la casa de Sweet; éste quiere poner fin a la guerra para siempre **(01)**.Después de la reunión recibirás una llamada de César **(02)**, el cual quiere verte para enseñarte una cosa, ni más ni menos que la traición de dos buenos amigos tuyos... Avanza con el coche hasta el punto marcado en el mapa **(03)** y cambia de coche para poder observar la escena. Cuando descubras a los que te han traicionado **(04)**, te darás cuenta de que tu hermano está en peligro y tendrás muy poco tiempo para reunirte con tu hermana. Conduce hasta la señal en el mapa y al llegar dispara como un poseso a los pandilleros que rodean a Sweet. En la práctica es como una guerra de bandas: no dejes ni un sólo enemigo, pero vigilando la barra de vida del hermano de CJ **(05)**.

Entra en el círculo de coches, agáchate y elimina uno a uno a los enemigos. Llegarán más refuerzos en coche **(06)**, de modo que estate atento y bajo ningún concepto dejes el círculo de coches. Cuando acabes, observa la escena de vídeo y di adiós a Los Santos por ahora.



04


05



06

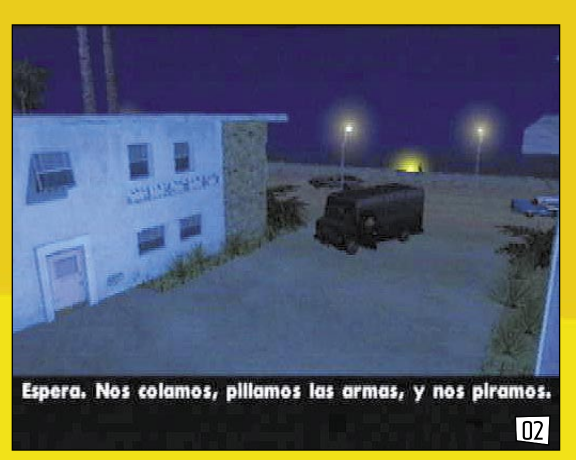
14. Ryder 01: Home Invasion

Recompensa: RESPETO +

Entra en la casa de Ryder y sube en el furgón que hay frente al edificio. Parece ser que te enseñará a robar casas; sólo podrás dedicarte a robar cuando lleves este camión **(01)** y siempre y cuando sea de noche. Sigue la indicación en el mapa para llegar a la casa en cuestión **(02)** y una vez allí descubrirás que eres tú quien debe entrar en la casa. Tendrás un indicador de ruido, procura moverte despacio presionando suavemente el stick analógico izquierdo. Si corres o andas deprisa, despertarás al inquilino; y hacerlo 2 veces supondrá repetir la misión. Otra forma de disminuir el nivel de ruido es presionando L3. Así entrarás en



01

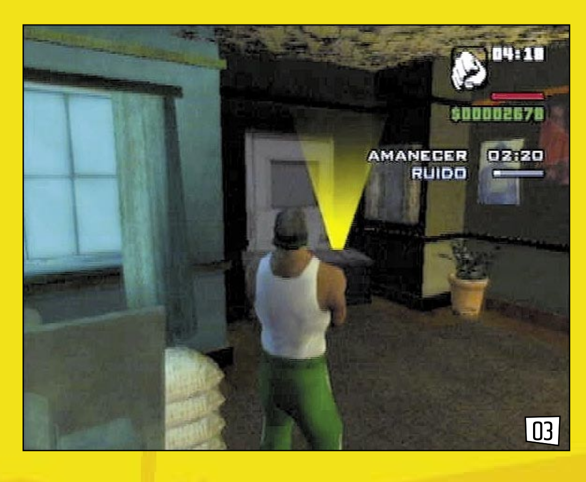


02



Camión de robos

Podrás conseguir el camión para robar el barrio de los Santos muy cerca del gimnasio. Observa la hilera de edificios azules en la acera frente al gimnasio, cruzando la calle. Lo verás aparcado frente a una de las casas.





modo Sigilo; con el botón triángulo cogerás los objetos **(03)** que te interesen, en este caso tres cajas de armas; hay más de tres, pero con ese número bastaría (la más difícil de "encontrar" está en el cuarto del inquilino) **(04)**. Cada vez que cojas una, tendrás que salir y depositarla en el camión. Cuando hayas terminado observa la nueva marca en el mapa: se trata de un garaje donde tendrás que depositar las armas. Y de ahora en adelante, siempre que robes una casa, tendrás que dejar en este lugar la mercancía.

15. Ryder 02: Catalyst

Rec: RESPETO +

Entra de nuevo en la casa de Ryder. Durante la escena, dos policías corruptos **(01)** te propondrán un trabajo que te puede interesar: asaltar un tren de munición. De nuevo con el control de CJ, conduce el coche hasta la marca amarilla en el mapa. Te recomendamos que antes de ir hasta allí recojas el famoso chaleco antibalas... Al llegar a la zona tendrás que enfrentamiento con Los Vagos **(02)**. Puedes atropellarlos o bajarte del coche y dar cuenta de ellos con las armas de fuego que lleves. Recoge lo que hayan dejado y cuidado, porque vienen más de otra banda en coche. Todo parece indicar que el poli corrupto ha avisado a todas las bandas. Deshazte también de los Ballas y recoge las armas y el dinero que hayan dejado. Cuando los hayas eliminado, acércate a la señal roja para montarte en el tren. Éste se pondrá en marcha y Ryder te perseguirá en un coche **(03)**. Tendrás que lanzar, pulsando L1, una serie de cajas al coche para que Ryder las coja. Cuanto más presiones L1, más lejos llegarán las cajas; controlarás el punto donde caerán las cajas con el stick derecho. Cuando Ryder recoja 10 cajas, bajarás del tren automáticamente y tendrás que llegar a un "Pay & Spray" para dejar a la policía atrás.Como siempre, una vez tengas el coche pintado, regresa al barrio.

¿Una partida al billar?

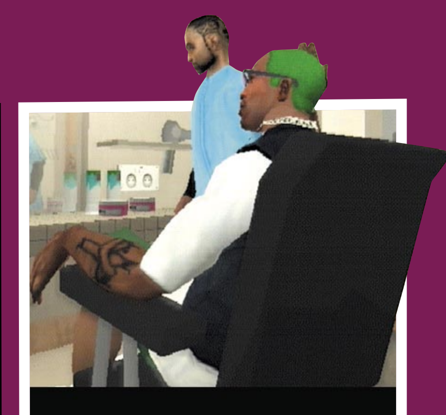
El los bares encontrarás alguna mesas de billar; acercate al tipo que hay cerca de la mesa y rétale pulsando ▲. Haz tu apuesta, y si pierdes, tranquilo: puedes recuperar tu dinero y parte del suyo deshaciendote de él al terminar el juego... con el mismo palo de billar.











BARBERÍAS

En cada ciudad hay varias y te ofrecerán cortes de pelo y arreglos de barba. Dado que la primera a la que acudes es la de Idlewood, solo tenemos en cuenta en el resto de barberías los cortes de pelo o arreglos de barba que no están allí. Puedes probar a hacerte varios durante tu aventura, algunos son muy graciosos.

Idlewood

Cortes pelo	Precio	Respeto	Sex Appeal
César:	50$		
César y bigote:	50$		
César y perilla:	100$		
César y barba:	80$		
Afro:	150$		
Afro y bigote:	200$		
Afro y perilla:	300$		
Afro y barba:	250$		
Militar:	500$		
Rizado:	350$		
Surcado:	500$		
Fardón:	150$		

Marina y Dillimore

Cortes pelo	Precio	Respeto	Sex Appeal
Rubio:	50$		
Rosa:	200$		
Afro rubio:	300$		
Surcado rubio:	550$		
Afro extremo:	150$		
Cuña:	150$		
Detail Cut:	400$		
Corte Groove:	500$		
Mohicano:	200$		
Mohicano rubio:	250$		
Mohicano rosa:	400$		

Seville

Cortes pelo	Precio	Respeto	Sex Appeal
Pelirrojo:	200$		
Azul:	200$		
Verde:	200$		
Al cero:	10$		
Al cero y bigote:	25$		
Al cero y perilla:	35$		
Al cero y barba:	50$		
Inclinado:	200$		
Mohicano y barba:	250$		
Tupé Elvis:	1000$		

16. Ryder 03: Robbing Uncle Sam

Rec: RESPETO +







Parece ser que el material que habías robado en las anteriores misiones de Ryder no es suficiente. Al terminar la escena de vídeo **(01)**, verás en la plaza una de las famosas furgonetas para robar **(02)**. Súbete en ella y conduce hasta la señal amarilla en el mapa, hasta el cuartel del ejército. Deja el coche en la señal roja **(03)**. Para acceder a las instalaciones deberás disparar a los dos soldados que custodian la puerta **(04)** y acto seguido saltar la verja para disparar al interruptor que hay cerca de la caseta de vigilancia. De este modo se abrirá la puerta y podrá pasar Ryder. Deshazte del soldado que hay cerca del almacén y dispara al siguiente interruptor para abrir el almacén. Ryder colocará la camioneta en la puerta; deshazte del soldado que hay en el interior y monta en el toro **(05)**. Se maneja igual que un coche ,y podrás subir y bajar las palas del toro con el stick derecho (arriba y abajo).







Cuando oigas disparos baja de la carretilla y ayuda a Ryder **(06)**. Si le matan se acabará la misión y tendrás que repetirla. Encontrarás cuatro cajas dentro del almacén **(07)** y las otras dos las verás fuera, cerca del camión **(08)**. Una vez tengas las seis cajas, monta en el camión y pisa el acelerador a fondo. Lógicamente te perseguirán los camiones del ejército **(09)**, pero si vas rápido los dejarás atrás; sólo ten cuidado en las curvas, ya que el camión volcará fácilmente. Llega a la señal en el mapa, y descargarás la mercancía.







17. Big Smoke 01: Og Loc

Recompensa: RESPETO +

Avanza hasta la casa de Big Smoke y pisa la señal roja en el mapa. Tendrás que acompañar a tu colega Big Smoke **(01)** a recoger a un viejo conocido a la cárcel: OG Loc. Sigue la famosa señal en el mapa **(02)** para llegar a la cárcel fácilmente y observa la escena. Acto seguido, conduce hasta la casa de Freddy para vengarte del tío que engañó a OG Loc durante su estancia en la cárcel. Una vez allí, sube a la casa y toca el timbre **(03)**. Darán comienzo una serie de hechos que te meterán de lleno en una persecución de motos **(04)**. Og Loc, que va de paquete en la moto, tiene una puntería nefasta, y jamás de los jamases abatirá a su enemigo mientras dura la persecución, así



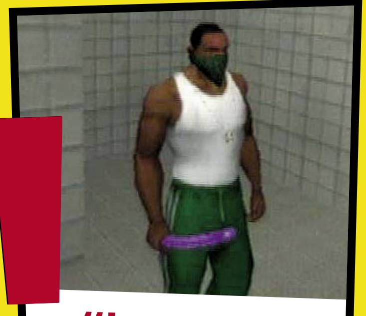






que procura no perderle de vista y ve "despacito": tiene un recorrido prefijado y hasta que no lo complete no lo podrás matar. Da igual las veces que dispare OG, no sirve de nada. Al principio tendrás que "callejear" bastante y puede que te saque de quicio el tráfico... tendrás que tener un poco de paciencia. De todos modos, en ocasiones tu enemigo se parará y te esperará.

Si fallas en esta misión, regresa a la casa de Smoke y opta por saltar el viaje en coche (pulsando ➔ en la cruceta), y comenzarás la misión desde la persecución en moto. Una vez el motorista llegue al final de su recorrido, elimina a los miembros de la banda que lo rodean y acaba con él **(05)**. Después, hazte con un vehículo y lleva a OG Loc a su nuevo puesto de trabajo **(06)**...



"Juguetito"

Cuando recojas a OG Loc en la cárcel, antes de llevarle a su destino, entra en la comisaría y visita las duchas. Encontrarás un juguetito bastante gracioso sólo para adultos. Además, podrás recoger armas y chalecos antibalas...



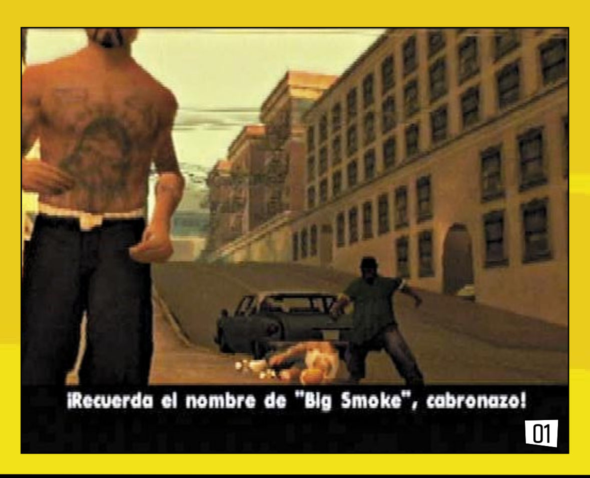


18. Big Smoke 02: Running Dog

Al entrar de nuevo en la casa de Big Smoke verás de nuevo a los policías corruptos. Observa la escena y cuando tengas el control del personaje monta en el coche.

Si te ha detenido la policía y te has quedado sin armas, dirígete primero a Emmet o a la comisaría para hacerte con "algo" que dispare. En esta nueva misión tendrás que llevar a Smoke a "recoger a su prima". Tras la "emotiva" escena del "reencuentro" **(01)**, persigue al hispano por los callejones y pasadizos que hay entre los pequeños chalets. Tendrás que saltar unas cuantas vallas **(02)**, de modo que procura tener a tope la Resistencia para no agotarte pronto. Persigue al punto rojo y si salen miembros de la banda rival, deshazte de ellos con el arma de fuego. Cuando le des alcance, acaba con él para que finalice la misión.

Rec: RESPETO +







TUNING

En los garajes de San Andreas podrás modificar tus coches a tu gusto.

Willow Field

Modificación	Precio	Respeto	Sex Appeal
Capas de pintura			
Capa de pintura 1:	500$		
Capa de pintura 2:	500$		
Capa de pintura 3: 5	00$		
Colores			
Color 1 (chapa):	150$		
Color 2 (interiores):	150$		
Techo			
Techo rígido:	3180$		
Techo plegable:	3290$		
Parachoques frontal			
Parachoques Cromer:	2100$		
Parachoques Slamin:	2080$		
Parachoques trasero			
Parachoques Cromer:	2175$		
Parachoques Slamin:	2095$		
Tubos de escape			
Tubo de escape Cromer:	1650$		
Tubo de escape Slamin:	1590$		
Embellecedores			
Bandas de cromo:	830$		
Ruedas			
Classic:	1620$		
Dollar:	1560$		
Twist:	1200$		
Wires:	1560$		
Trance:	1250$		
Cutter:	1030$		
Rimshine:	980$		
Virtual:	620$		
Access:	1140$		
Estéreo de coche			
Altavoz de graves:	100$		
Suspensión hidráulica			
Suspensión hidráulica:	1500$		
Nitro			
Nitro x2:	200$		
Nitro x5:	500$		
Nitro x10:	1000$		

Transfenders

Modificación	Precio	Respeto	Sex Appeal
Colores			
Color 1 (chapa):	150$		
Color 2 (techo e interior):	150$		
Nitro			
Nitro x2:	200$		
Nitro x5:	500$		
Nitro x10:	1000$		
Ruedas			
Import:	820$		
Atomic:	770$		
Ahab:	1000$		
Virtual:	620$		
Access:	1140$		
Rueda todoterreno:	1000$		
Mega:	1030$		
Grove:	1230$		
Twist:	1200$		
Wires:	1560$		
Estéreo de coches			
Altavoz de graves:	100$		
Suspensión hidráulica			
Suspensión hidráulica:	1500$		

19. **B. Smoke 03: Wrong Side of The Tracks**

Rec: RESPETO +







Tras la escena **(01)**, Big Smoke te dirá que tiene un gran negocio entre manos, llévale con el coche **(02)** al lugar que te indican y observa la escena. Tendrás que interferir en un pequeño "chanchullo" entre bandas. Al finalizar la escena verás que los miembros de la banda se han subido al tren. Monta con Big Smoke en la moto **(03)** y persigue al tren; tendrás que procurar no separarte demasiado del él **(04)** para que Smoke dispare mientras conduces. Ten cuidado con los obstáculos que encontrarás durante la persecución para no caerte de la moto y perder de vista el tren. Mientras te mantengas a la altura del tren, Smoke disparará sin cesar a los enemigos hasta que tarde o temprano caigan **(05)**. Cuando te hayas deshecho de todos ellos, lleva de vuelta a su casa a Big Smoke **(06)**. Si lo haces suficientemente rápido, no llegarás a salir del túnel. Si tardas demasiado, llegarás a visitar el campo...







20. **Big Smoke 04: Just Bussiness**

Rec: RESPETO +

De nuevo nos toca conducir; lleva a Big Smoke al centro de la ciudad y escucha la conversación de Smoke en el trayecto. Prepárate para tener un poco de acción de la buena; en esta ocasión te las verás con los rusos.
Entrará automáticamente en el edificio; cuando tengas el control de Carl dispara sin parar a los enemigos **(01)** hasta deshacerte de todos. Encontrarás algunos dispersados por la planta baja y a algunos más en el piso superior. Podrás cambiar de blanco con R2 y L2; antes de seguir avanzando recoge todo el dinero y las armas que han dejado tus enemigos al ser abatidos. Cuando hayas terminando, sigue a Smoke hasta la puerta y elimina a los rusos que te esperan fuera del edificio **(02)**. Tras la escena de vídeo irás de "paquete" en la moto, es decir, ahora te toca disparar a ti. Podrás controlar el punto de mira con el stick izquierdo y disparar con L1. A la hora de deshacerte de los coches fija el blanco en el radiador del coche; si es una moto **(03)** tendrás que disparar tanto al piloto como al copiloto para que caigan y dejen de perseguirte. Procura que tu moto no sufra demasiados daño o acabará explotando y tendrás que repetirlo todo desde el principio... ¡sería una verdadera lástima!



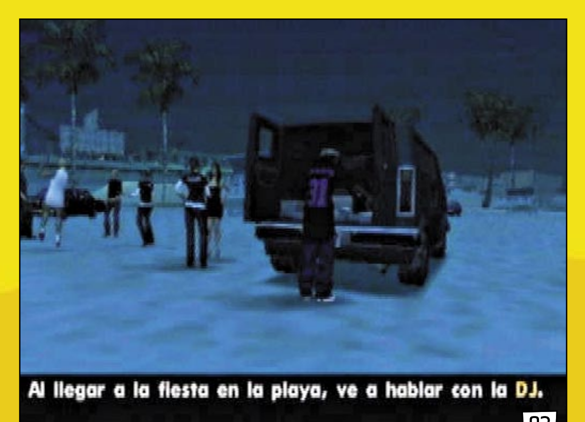




21. OG Loc 01: Life's Beach

Rec: RESPETO +





Nuestro nuevo amigo OG Loc **(01)** necesita un equipo de música para dar una fiesta y parece ser que el mejor equipo de la ciudad se encuentra en la playa. Sigue la marca amarilla de nuevo en el mapa hasta llegar al lugar de la fiesta **(02)** y avanza hasta la Disc Jokey. Habla con ella y responde afirmativamente a todas las preguntas pulsando la cruceta del mando a la derecha hasta que te proponga bailar; responde de nuevo afirmativamente y comenzará el juego de baile **(03)**. Pulsa los botones que aparezcan en la parte inferior de la pantalla justo cuando pasen por el marcador en forma de círculo para llevar el ritmo. Si lo haces correctamente, al acabar el baile la chica, te hará una proposición. Responde de nuevo afirmativamente de la misma forma y podrás subir al vehículo que tiene el equipo de música en cuestión **(04)**. Una vez dentro arranca y tarde o temprano la DJ acabará saltando en marcha... Si eres bastante rápido saliendo de la playa no te perseguirá nadie, de lo contrario te seguirán un par de coches incansablemente. Cuando te libres de ellos, lleva el furgón al punto amarillo **(05)**.





¡Te apetece volar completamente gratis?

Si estás cansado de ir siempre en coche, y no has visitado la escuela de pilotos en Las Venturas, puedes empezar a volar haciendo "trampas". Para ello dirígete a la casa de César y oriéntate con el mapa para viajar hacia el sur. Pronto llegarás a un muro, que es el del aeropuerto. Para superar este muro, pega un coche a la pared, súbete a él y salta para agarrarte al borde de la pared y poder subir. Una vez dentro, encontrarás una avioneta y un jet privado. Ahora podrás sobrevolar Los Santos, pero ni se te ocurra salir de la zona o vendrán los F14...







RESTAURANTES

CJ tiene que comer, pero hay que vigilar la comida que le das, ya que la "comida basura" le hará engordar. Come ensaladas.

Burger Shot

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
Menú infantil:	2$		
Torre de hamburguesa:	5$		
Superhamburquesa:	10$		
Menú de ensalada:	5$		

Well Stacked

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
Reventadora:	2$		
Doble D-Lujo:	5$		
Grandiosa:	10$		
Menú de ensalada:	10$		

Cluckin' Bell

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
Mini menu Clukin:	2$		
Menu Clukin:	5$		
Supermenú Clukin:	10$		
Menú de ensalada:	10$		

24 / 7

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
aperitivos:	1$		
Refrescos:	1$		

Otros

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
Perritos calientes:	1$		



Por todo San Andreas también encontrarás puestos de perritos calientes

22. OG Loc 02: Madd Dogg's Rhymes

Rec: RESPETO +



01



02



03

Tras la hilarante escena de vídeo **(01)** tendrás que dirigirte a la mansión de Madd Dogg. Simplemente observa la señal amarilla en el mapa para llegar **(02)**. Tienes un largo trecho y saldrás de la ciudad **(03)**.
Al llegar al lugar **(04)** descubrirás que el famoso libro de rimas se encuentra en el estudio y que hay personal de seguridad por la casa. Recuerda que puedes utilizar el modo Sigilo con L3. Utiliza las zonas oscuras de la casa para que no te vean los guardias. Anda con sigilo para acercarte a los guardias por la espalda, enfócalos con R1 y presiona ● cuando estés cerca de ellos para asestarles un golpe mortal **(05)**. Si te descubren antes de llegar a eliminarlo, presiona repetidamente ● para que no den la voz de alarma. Cuando llegues al bar, utiliza sigilo para pasar por debajo de la barra. Haz lo mismo cuando llegues a la parte de los sofás para pasar por detrás de ellos sin ser descubierto **(06)**. Cuando salgas de nuevo al pasillo verás una sala con dos puertas totalmente a oscuras. Entra por ella para poder sorprender por la espalda al guardia que vigila el estudio de grabación. Una vez dentro, roba el libro de rimas y retrocede hasta la habitación oscura. Escóndete en las sombras y espera a que pase uno de los guardias por esa habitación. Sorpréndele por la espalda y podrás utilizar su pistola con silenciador (intercambia este arma con la que ya tienes L1). Con este nuevo arma, retrocede por donde has venido utilizando las sombras **(07)** y elimina a los soldados con la puntería manual. Dispara a la cabeza a todos los guardias y sal de la mansión. Una vez fuera, monta en bicicleta hasta llegar al punto de reunión con OG Loc. Puedes ir pedaleando y saltando para mejorar tu habilidad con la bicicleta. Al acabar la misión recibirás una llamada, contesta para obtener misiones con Tenpenny.



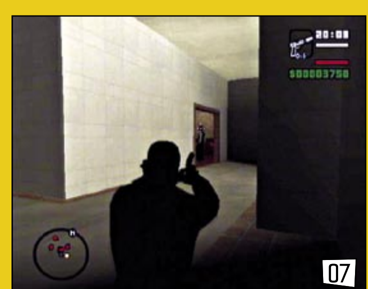
04



05



06

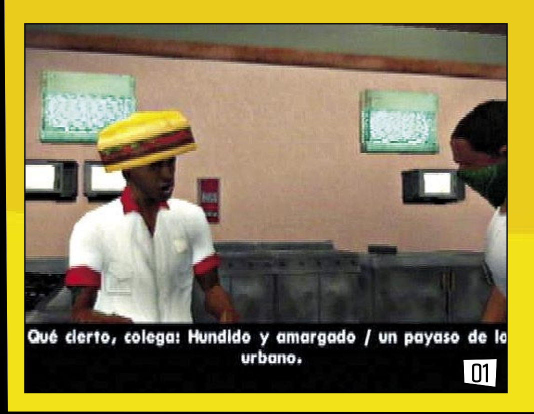


07

23. Og Loc 03: Management Issues

Rec: RESPETO +

En esta nueva misión tendrás que dar un pequeño susto al productor de Madd Dogg, que le está haciendo la vida imposible a OG Loc **(01)**. Tienes que conseguir hacerte con el coche de uno de los guardaespaldas del productor **(02)**; lo encontrarás en el mapa como un punto rojo. Choca con él para que el conductor salga del coche. Aprovecha que ha salido del vehículo para robarlo; acto seguido llévalo al "Pay & Spray" más cercano **(03)** para arreglar los daños y que parezca nuevo. Una vez listo, dirígete al nuevo punto de encuentro a la salida de la entrega de premios. Tendrás que aparcar en el mismo sentido en el que se encuentran los demás conductores **(04)**. Procura no dañar el coche o tendrás que volver a arreglarlo. Ahora tendrás que avan-



01



02



03

zar entre medias de los dos coches, sin pegarte mucho al de adelante o al de atrás. Tras el vídeo **(05)** verás que el productor sube en tu coche. Dirígete al punto amarillo: se trata de una pasarela que se adentra en el mar **(06)**. Cuando llegues allí pisa a fondo el acelerador y antes de llegar al borde, pulsa ▲ saltar del coche.





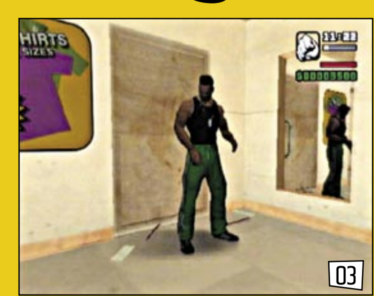


24. Og Loc 04: House Party

Recompensa: RESPETO +

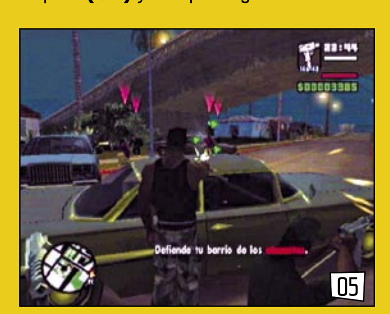








Tras la escena de vídeo tienes de tiempo desde la 10 de la noche hasta las 5 de la mañana para hacer todo lo que te ha pedido OG **(01)**. Tienes una barbería al lado del trabajo de OG, de modo que empieza por allí. Córtate el pelo **(02)** y compra algo nuevo en Binco **(03)**. Antes de dar un paso más asegúrate de llevar las mejores armas, el chaleco antibalas y estar a tope de vida, ya que se avecina un gran tiroteo. Cuando estés listo acércate al barrio de CJ y entra en la fiesta **(04)**. Tras la escena de vídeo, los Grove Street Family formarán una barricada con los coches. Colócate detrás de ellos **(05)** para disparar a todos los miembros de los Ballas que se acerquen. Cuando hayan caído vendrá la segunda remesa, que están encima del puente **(06)**, la tercera y última vendrán por los callejones entre las casas **(07)**. Símplemente apunta al enemigo y dispara una y otra vez hasta que elimines a todos los que han osado pisar tu territorio. Fíjate en el mapa, porque algunos enemigos pueden quedarse quietos **(08)** esperándote en alguno de los callejones...









25. Tenpenny 01: Burning Desire

Avanza hasta la nueva señal que aparece en el mapa, una "C", para empezar las misiones del teniente. Al llegar a la cafetería **(01)** los "polis" corruptos te darán la bienvenida. En esta ocasión te encargarán que te deshagas de un pandillero **(02)**. En primer lugar, tendrás que recoger los cócteles Molotov **(03)** que aparecerán marcados en el mapa con una señal verde. Al hacerlo aparecerá otra señal en el mapa indicando la casa que tendrás que incendiar con los cócteles **(04)**. La casa tiene cinco ventanas y tendrás que colar un cóctel por cada una de las ventanas. Cuanto más aprietes el botón ● (con los cócteles seleccionados) más lejos los lanzarás. De cualquier forma ten cuidado, porque al acercarte a la casa saldrán bastantes enemigos a darte la bienvenida **(05)**. Puedes atropellarlos con el coche o bajar de éste y dispararles. Las ventanas en las que tienes que colar los cócteles molotov »









» aparecerán marcadas con una flecha roja **(06)**. Si lanzas el cóctel lo suficientemente fuerte, romperás el cristal de la ventana. De lo contrario, utiliza un arma para romperla y después lanza la botella. Al romper dos o tres ventanas aparecerá un coche con más enemigos a los que liquidar. Deshazte primero de ellos y después sigue con las ventanas. Al prender la casa una escena nos mostrará a una chica en el piso de arriba; tendrás que salvarla. Entra en la casa por la puerta delantera. En el piso inferior busca la cocina **(07)** para recoger el extintor. Si tienes algún arma u objeto raro presiona L1 para cambiarlo por el extintor. Busca unas escaleras de subida cerca del salón donde está el televisor. Sube al segundo piso y busca a la chica en una habitación con la entrada de la puerta incendiada. Utiliza el extintor para apagar el fuego y reunirte con la chica. Apunta con el extintor al suelo para apagar las llamas **(08)**. Cuando lo hagas la casa empezará a temblar. Date prisa y busca un camino alternativo (no tiene pérdida) y ve apagando los fuegos para abrirte paso hacia las escaleras por las que has subido. No es muy difícil. Una vez en la planta de abajo, sigue apagando los fuegos necesarios para poder salir de la casa. Tendrás que dar un pequeño rodeo, pero no será muy complicado.


05


06

Al salir de la casa la chica te dará un "piquito" que no olvidarás en tu vida. Carl rematará la faena llevando a la chica a su casa **(09)**.
Al llegar a su casa dará comienzo una relación amorosa que tendrás que cuidar para que perdure... Ella se llama Denise y aparecerá en el mapa con el icono de un corazón. Al dejarla, recibirás una llamada de Sweet. Parece que hay problemas con un antiguo miembro de tu banda que se ha pasado al enemigo. Aparecerá de nuevo la señal "S", y tendrás acceso a la misión "Doberman".



07


08

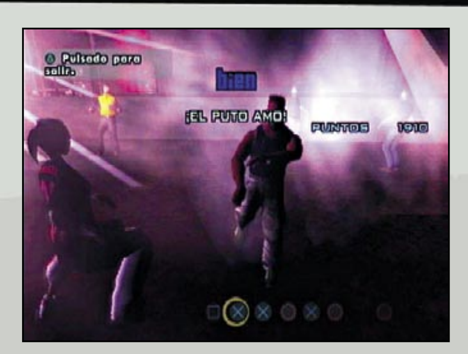


09

Las novias de Carl

A partir de ahora tendrás que cultivar la relación con Denise para que no te dé la "plasta" por teléfono. Dedica un poco de tiempo a ir a su casa y salir con ella por ahí. En ocasiones querrá dar una vuelta en coche para pegar unos tiros o simplemente ir a tomar unas copas al bar del barrio, a cenar o a la discoteca. Tranquilo, que los mensajes de la parte inferior de la pantalla te indicarán si está o no a gusto en cada momento.
En ocasiones bastará con llevarla a algún lugar determinado, como el bar del barrio, mientras que en otros, tendremos que llenar su barra de diversión, por ejemplo, dejando que dispare a los miembros de otras bandas o pisando a fondo el acelerador mientras damos una vuelta en coche.





Si quieres que la relación progrese rápidamente, salva tres veces seguidas la partida para que pase el tiempo rápidamente. Procura ir a buscarla siempre por las tardes, ya que por las mañanas no estará disponible. Cuando la tengas en el bote te dará la oportunidad de pasar a su casa a "tomar café" acepta su invitación y esa noche "triunfarás". Según avances en la relación tu novia te prestará el coche o te hará regalos, como el traje de chulo, que aparecerán en tu ropero...







26. **Tenpenny 02: Gray Imports**







Al terminar la escena de vídeo, dirígete a los muelles donde los Ballas están cerrando un trato con los rusos **(01)**. Tienes un largo camino hasta llegar al lugar indicado; sigue la señal amarilla en el mapa **(02)**. Al llegar a la puerta del almacén verás que los rusos y los Ballas están trapicheando. Puedes intentar entrar con sigilo o bien "a saco"; si tienes problemas y no tienes chaleco antibalas, mira en lo alto de los containers que hay cerca del edificio. Cuando hayas limpiado la zona **(03)**, dispara al interruptor que hay entre las puertas para abrir la verja y poder entrar al almacén (04). Una vez dentro aprenderás a utilizar el desplazamiento lateral apretando R1 **(05)** y te recordarán cómo se rodaba por el suelo. Tendrás que eliminar a todos los rusos que encontrarás en el edificio. En la zona de las escaleras de subida encontrarás un AK47, recógela y sube por las escaleras. Llegarás a la zona de las oficinas. Nada más entrar el jefe de los rusos se dará a la fuga **(06)** y tendrás que seguirle. No podrás matarle hasta que se monte en el coche, momento en el que se iniciará una persecución por las calles. Sube en la moto que verás en la zona y dispara al coche con R1 hasta reventarlo **(07)**.









27. **Cesar: High Stakes, Low-Rider**

Recompensa: 1000$

Si hiciste lo que te dijimos, tendrás en tu garaje el coche Low-Rider? Pues ha llegado el momento de sacarlo de paseo. Avanza hasta la casa de César, la señal CV en el mapa **(01)**.
En esta misión, César te guiará al lugar donde comenzará una carrera **(02)**. Síguelo en el coche hasta el punto de comienzo la línea de salida. Se trata de una carrera de checkpoints o puntos de control; tendrás que pasar por una serie de puntos señalados con un haz de luz rojo **(03)** y llegar al último de estos puntos antes que tus rivales. Si no lo consigues a la primera, intenta recordar las posiciones de estos puntos y el lugar al que debes girar al pasar por ellos **(04)** ya que no variarán. Mejoras en el coche como el Nitro te ayudarán a sacar bastante ventaja en las rectas que hay a lo largo de toda la carrera.
Los puntos de control también aparecerán marcados como puntos rojos en el mapa que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Para acabar la misión, debes llegar el primero...











El Campo

Aparte de aire puro, en el campo te esperan altos montes, granjas, hectáreas de verdes praderas y cerca de una docena de pueblecitos, donde tendrás el placer de conocer a los personajes más pintorescos y lunáticos que pueblan San Andreas. Un lugar, además, donde podrás poner a prueba todo tipo de vehículos 4x4, sin olvidarnos de tractores, cosechadoras y otra maquinaria "rural" .

La zona

Esta amplia extensión de terreno apenas tiene grandes aglomeraciones de casas, sólo pequeños pueblecitos y alguna que otra granja desperdigada. Lo bueno es que, con un vehículo todoterreno, puedes dejar atrás las carreteras e ir campo a través...

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Cluckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- SubUrban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

00. Prólogo

Tras "salvar" la vida de Sweet, CJ pronto se encontrará con la cabeza tapada en un coche en marcha. Al parar, Tenpenny **(01)** le dirá que está muy lejos de Los Santos, en mitad del campo. Tras dar un repaso a los ideales de CJ **(02)**, Tenpenny le propondrá que siga trabajando para él... cumpliendo los encargos más zafios y ruines para salvar su "reputación".





01. Tenpenny 01: Badlands







Te encuentras en un pueblecito llamado Angel Pine. Entra en la caseta de Tenpenny, marcada con una "C" en el mapa para activar la primera misión de este despreciable agente. Tenpenny
y sus polis corruptos te pedirán que acabes con un testigo protegido que va a declarar en su contra, y que fotografíes el cadaver para demostrar que has cumplido el encargo. Por si no te acuerdas, antes de salir de la caseta te enseñarán a manejar la cámara **(01)**.
No olvides pasarte por la tienda Ammunation **(02)** porque te habrán dejado sin armas. Compra la pistola con silenciador para hacer un trabajo realmente "limpio", y alguna que otra metrallleta por si las cosas se ponen feas, más que nada, por lo que pueda pasar...
Encontrarás al testigo en el Monte Chilliad, el monte más alto de todo el juego **(03)**. Si tu condición física es un poco floja, quizá te convenga subir en bicicleta. Sino, con una motocicleta es más que suficiente.
Avanza hasta el punto amarillo en el mapa siguiendo los trazados en gris en forma de camino. Eso sí, procura tener mucho cuidado para no caer o tendremos puré de CJ en vez de una misión superada. Si subes demasiado llegarás a lo alto del monte, a un claro con un mirador, donde verás una Roulotte y un paracaídas para bajar rápido de la montaña.
Cuando llegues a la zona donde está el testigo, lo mejor que puedes hacer es dejar la moto atrás y acercarte andando a la caseta. Deshazte de los federales que rodean la zona **(04)** y acto seguido disponte a perseguir al testigo, que ha cogido un vehículo; dispara sobre el coche y cuando esté a punto de explotar al testigo saltará **(05)**. Remátale, y cuando esté en el suelo, acércate al cadáver y saca la famosa foto del cuerpo **(06)**.
Una vez las tengas, lleva las fotos a Tenpenny. Así superarás la misión y recibirás una llamada de César al móvil.
Ahora os espera un viajecito de los largos; para llegar a la siguiente misión tendrás que recorrer casi medio estado, así que busca un vehículo que sea rápido y... a echar kilómetros. Tendrás que llegar a la señal de la interrogación en el mapa (está al lado de Los Santos). Puedes acortar yendo campo a través o haz que te maten y aparecerás en el Hospital de Los Santos.

! Propiedad

En el pueblo hay una cabaña, que puedes comprar (con lo que aumentará el porcentaje del juego). Además, así podrás salvar la partida en este lugar a partir de este momento. Tampoco esperes lujos...

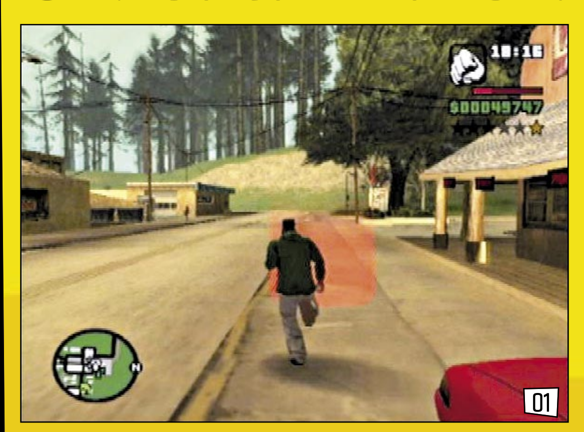








02. Catalina 01: First Date


01



02

Tras el reencuentro con el desequilibrado "familiar" de César **(01)**, sube en un coche y escucha el plan de Catalina. Se trata de robar cuatro locales distintos repartidos por distintos pueblos de la zona, que aparecen marcados con el símbolo del dólar en el mapa.
El primero será la gasolinera, que está en el mismo pueblo en el que conoces a Catalina. Dirígete hacia allí, y prepárate para un nuevo arrebato de ira de esta irascible moza **(02)**...

03. Catalina 02: Tanker Commander

Rec.: 5000 $

Al llegar a la gasolinera verás otra escena de vídeo **(01)**. Cuando recuperes el control de CJ, sube al camión **(02)** y engancha el remolque con una cisterna que hay en la gasolinera **(03)**. Cuando hayas encajado bien el remolque, comenzará otra persecución. En ella, el dueño de la gasolinera intentará pararte chocando su vehículo contra el trailer. Procura que no descienda demasiado la barra de integridad **(04)** que aparecerá en la pantalla, ya que si no tendrás que volver a em-



01



02



Camionero

Tras completar con éxito la misión "Tanker Commander", podrás trabajar de camionero para el comprador de Catalina. Se trata de hacer viajes entre dos puntos en un límite de tiempo, y entregar la mercancía en el lugar indicado. Si lo haces correctamente, y dependiendo de la mercancía, recibirás una recompensa, que crecerá a medida que superes los pedidos. El comprador te pondrá una hora tope de entrega y si no la cumples no verás un duro, así que traza bien la ruta...



pezar, y conduce hasta el comprador de Catalina. Tras la escena de vídeo, se habilitarán las misiones en las que podrás trabajar como camionero para el comprador.
Una vez superes la misión recibirás una llamada al móvil. Escucha la conversación y aparecerá un nuevo personaje marcado en el mapa como "TT".


03


04

04. Catalina 03: First Base

Avanza hasta la "C" rosa en el mapa para reunirte con Catalina de nuevo tras otro laaaargo paseito...
Si lo prefieres, puedes puedes adquirir una casa cerca del lugar para salvar la partida, siempre y cuando tengas el dinero suficiente, claro. Al llegar al lugar indicado **(01)** saltará otra escena de vídeo un tanto extraña... que no vamos a destripartе. De nuevo con el control del personaje, monta en el coche más cercano y conduce hasta Montgomery, la señal verde más al Norte en el mapa. Así podrás seguir con la historia de los "atraquitos" de Catalina... pero tampoco te sorprendas si antes de dirigirte hacia la zona la muchacha te suelta alguna de sus locuras...


01

05. Cat. 04: Against All Odds

Rec.: 2000 $

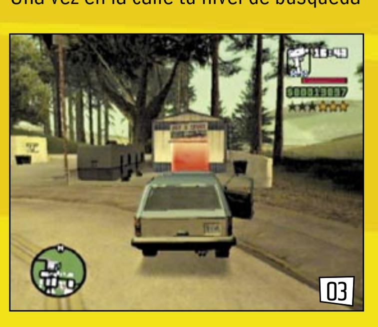
Al llegar al lugar, avanza hasta la señal roja en la acera para llegar a un lugar de apuestas **(01)**. En la escena de vídeo verás cómo Carl consigue unos explosivos. Al entrar en el edificio, hagas lo que hagas Catalina se encargará de activar la alarma. El objetivo es entrar en la cabina que hay al lado de donde están los trabajadores. Tienes que lanzar primero una carga explosiva a la puerta; ¡ojo! lanza una sola carga explosiva y utiliza después el control remoto (tendrás que seleccionarlo como un cambio de arma normal); no te líes a lanzar cargas para explotarlas luego todas juntas o liarás una muy gorda **(02)**.
La segunda carga colócala en la caja fuerte; recoge el dinero y sal del local. Una vez en la calle tu nivel de búsqueda será de cuatro estrellas; tendrás que tener mucho cuidado con la pasma. Coge un coche que no sea de la policía y conduce todo lo rápido que puedas hasta Dillimore, sin salirte de los senderos para evitar vueltas de campana innecesarias. Si tienes problemas para ubicarte, utiliza el mapa, que para algo lo tienes. Entra en un "Pay & Spray" **(03)** para dejar atrás a la policía (observa la marca del spray en el mapa). Tras dejar a la poli atrás lleva de vuelta a Catalina a su casa **(04)**.
Salva la partida cerca de la casa de Catalina y sigue con sus misiones.



01



02


03


04

Misiones R3



Al igual que en anteriores entregas de la saga, puedes activar misiones opcionales pulsando R3 cuando conduzcas algunos vehículos. Aquí tienes una lista de las misiones y las recompensas:

Bombero

Necesitas subirte, evidentemente, a un coche de bomberos. Para encontrar uno, lo mejor es hacer explotar un coche y esperar a que se presente el camión para hacerte con él. Una vez te hayas subido, pulsa R3 para iniciar las misiones, que consistirán en conducir hasta un punto determinado (marcado en azul en el mapa) para apagar coches o casas.
Recompensa: al llegar al nivel 12, conseguirás ser a prueba de fuego mientras no estés montado en un vehículo.

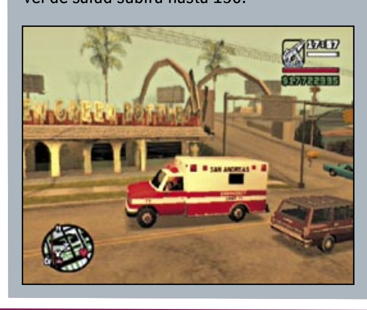


Chulo

Tienes que hacerte con un coche concreto, el Broadway, para acceder a estas misiones. Puedes encontrar este coche en el aparcamiento del lavado de coches cerca del "Pay N´Spray" de Idlewood. Las misiones consisten en recoger chicas y llevarlas a su cita (en algunos casos también tendrás que defenderlas).
Recompensa: Al llegar al nivel 10 conseguirás dinero y cada vez que uses los "servicios" de estas chicas, serán ellas las que te paguen a ti.

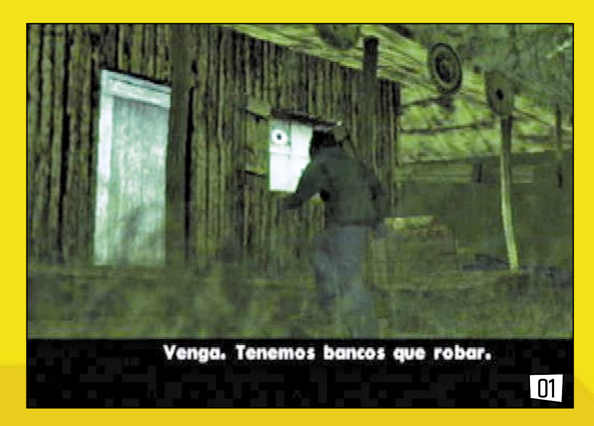
Médico

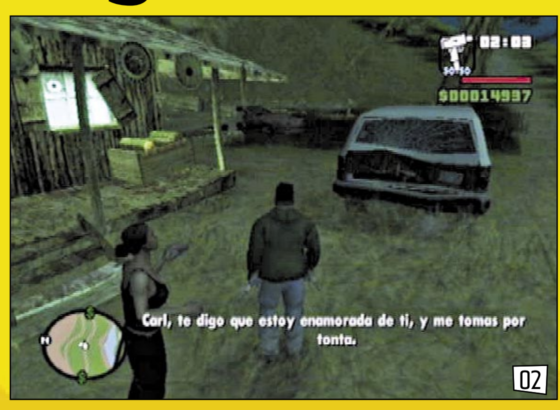
Roba una ambulancia (en el Hospital o hiriendo gente para que acuda una) y pulsa R3. Tu misión consistirá en conducir hasta un peatón herido para llevarle al hospital. Por cada nivel que subas podrás recoger a un peatón más a la vez.
Recompensa: Al llegar al nivel 12 tu nivel de salud subirá hasta 150.



06. Catalina 05: Gone Courting

Observa la escena de vídeo con Catalina o no aparecerá la siguiente misión que cumplir con ella **(01)**. Prepárate para pasar una noche... como decirlo... distinta, en la que probarás hasta un potro de madera. No preguntes para qué. El caso es que, tras pasar una velada inolvidable, tendrás que escuchar la charla de Catalina, y acto seguido **(02)** podrás montar en el coche que hay al lado de la caseta para dirigirte la siguiente tienda a robar, que está en Palomino Creek.





07. Catalina 06: Small Town Bank

Recompensa: 10000 $







Conduce hasta el citado pueblo, Palomino Creek, que es la señal verde de más al Oeste en el mapa. En esta ocasión robaremos un banco. Si necesitas chaleco antibalas o armas te puedes pasar por Ammu-Nation.
Avanza hasta la señal en el mapa y dará comienzo la misión **(01)**. Una vez tengas el control del personaje, apunta a los rehenes para que no bajen los brazos y ve cambiando de blanco para que suban las manos **(02)**; tarde o temprano, da igual lo que intentes, alguno hará sonar la alarma. Tendrás un nivel de búsqueda de tres estrellas **(03)**. Tras la escena de vídeo, rompe los cajeros automáticos y coge todo el dinero que puedas. Tendrás que disparar a cada cajero dos veces **(04)**.
Cuando hayas vaciado el banco de todos sus fondos, sigue a Catalina hasta la puerta de atrás **(05)**. Limpia la zona de policías hasta que veas a dos de los polis montados en moto; deshazte de ellos y monta en las motos.
Acto seguido dará comienzo otra persecución **(06)**. Sigue a Catalina lo más cerca que puedas y procura coger la placa para reducir el nivel de búsqueda. Llegará un momento en el que Catalina estará rodeada de policías. Llega a donde está y elimina a todos los "maderos". Una vez que lo hayas hecho, coge uno de los 4x4 de los policías y lleva a Catalina a casa **(07)**.
Cuando superes la misión recibirás una llamada de Catalina un tanto histérica. También recibirás una llamada de César, lo cual habilitará las misiones de "CV", es decir, nuevas carreras.









08. Catalina 07: Made in Heaven

Observa la escena de vídeo que verás nada más pisar la marca roja... nuestra chica está un poco desequilibrada, la verdad **(01)**.
Si antes no escuchaste la llamada de César ofreciéndote la posibilidad de participar en nuevas carreras ilegales, te llamará si paseas **(02)** por las proximidades de la casa de Catalina.



01



02

09. Cat. 08: Local Liquor Store

Rec.: 1000 $



01


02


03

Se trata de la última misión con Catalina. Echaremos de menos sus berridos histéricos...
Avanza hasta la última señal de dólar en el mapa y observa la escena de vídeo a continuación **(01)**; parece que otros chorizos se nos han adelantado y han robado la tienda. Ahora Catalina y tú tendréis que perseguir a los ladrones **(02)**; además, quien roba a un ladrón... tiene 100 años de perdón, o eso dicen. En esta misión tendrás que conducir el Quad mientras Catalina se encarga de disparar **(03)**, de modo que procura seguir las marcas rojas en el mapa y ponerte muy cerca de ellas para que Catalina pueda hacer bien su parte del trabajo. En el momento en que entréis en un pueblo, los pandilleros se separarán y harán la persecución más difícil, aunque tranquilo, tarde o temprano se reunirán. Tú procura no perder nunca de vista al menos a uno de ellos. Tampoco vayas con prisa si no quieres terminar en un lado de la cuneta con el Quad panza arriba. Primero concéntrate en deshacerte de ellos; después podrás deshacer el camino andado y recoger los maletines con el dinero **(04)**. Aparecerán como una señal verde en el mapa. Cuando tengas los tres maletines en tu poder, Catalina te pedirá que le lleves de nuevo a casa y dará por terminada la misión. Salva la partida antes de seguir el camino hacia "CV".


04


05

Ladrón de casas

Hay que superar la misión "Home Invasion" en Los Santos. Luego localiza una furgoneta negra (una "Black Boxville"). Una vez que tengas la furgoneta, date una vuelta por algún barrio lujoso (de noche) y verás casas con la flecha amarilla en la puerta de entrada: significa que puedes robarlas. Entra y muévete sigilosamente por la casa, cogiendo los objetos de valor pulsando ▲ y llevándolos a la furgoneta. Luego ve hasta Playa de Seville antes de las seis de la mañana para entregar tu mercancía.
Recompensa: 10.000 dólares más el dinero que te den por los objetos robados.



Taxista

Roba un taxi y pulsa R3. En el mapa aparecerá un punto azul que representa a un cliente que busca un taxi. Aparca junto a él, espera a que monte y llévale hasta el punto amarillo que aparece en el mapa antes de que se acabe el tiempo. Además, cuantos más golpes sufras mientras le llevas, más bajarán las propinas.
Recompensa: Después de llevar a 50 clientes (no en el mismo "turno") a su destino: Suspensión Hidráulica y Nitro.

Camionero

Tienes que superar la misión "Tanker Commander". Después, vuelve al lugar donde entregaste el primer camión (al norte de la Intersección Flint en las Badlands) y siempre habrá un camión con una carga lista para ser llevada a su destino. Son 8 misiones y consisten en:
1 – 120 segundos para llegar con la carga a Red County.
2 – Un medidor de daño (sin límite de tiempo) para llegar a Montgomery.
3 – Nivel de 3 estrellas de búsqueda activado (sin límite de tiempo o medidor de daño) para llegar a El Corona.
4 – 300 segundos para llegar a Angel Pines.
5 – Un medidor de daño para llegar a un punto aleatorio de San Fierro (la ciudad tiene que estar desbloqueada).
6 – Nivel de 3 estrellas de búsqueda para llegar a Angel Pine.
7 – Un medidor de daño + 360 segundos para llegar al norte de San Andreas.
8 – Nivel de 4 estrellas de búsqueda para llegar a Las Venturas (la ciudad tiene que estar desbloqueada, claro).
Recompensa: Dinero y 2000$ cada 24 horas que visites a RS Haul.



10. The Truth 01: Body Harvest

Recompensa: Respeto +

Encontrarás a este personaje en el pueblo Angel Pines. Avanza hasta la marca "TT" **(01)** en el mapa para seguir evolucionando en la historia. Si andas mal de armas, como siempre, déjate caer por Ammu-Nation.
Cuando conozcas a The Truth en el motel, observa la escena con el teniente y prepárate para una nueva misión **(02)**.
Al salir del motel, conduce hasta la señal amarilla en el mapa para llegar a la granja **(03)**. Ahorrarás tiempo yendo campo a través.
Al llegar al lugar indicado, tendrás que entrar en la granja y robar la cosechadora. Nada más entrar, ten cuidado con los "paletos" **(04)** ya que no te recibirán con los brazos abiertos precisamente. A medida que avances hacia la cosechadora, los granjeros se encargarán de hacerte el camino más complicado, ya que intentarán liquidarte por todos los medios: con armas de fuego, atropellándote con sus tractores, atacándote con sus palas o sus escopetas... todo vale. Puedes intentar atropellarles o dispararles; tú decides cómo, el caso es que tienes que llegar hasta el punto azul en el mapa.
Otra opción es montar en moto y entrar hasta el fondo de la granja en ella; allí deshazte fácilmente de unos pocos granjeros y roba la cosechadora.
Sobra decir que se agradece que Carl lleve puesto el chaleco antibalas. Cuando tengas la cosechadora en tu poder, pisa a fondo el acelerador y no dudes un segundo en pasar por encima de los granjeros, los montones de paja y todo lo que se ponga delante **(05)**, ya que si les das la más mínima opción, intentarán reventar la cosechadora o te sacarán a palos de la cabina.
Avanza ahora hasta la granja de "TT", situada en la misma colina, pero un poco más abajo. En el camino, ten cuidado con los camiones de los granjeros, ya que irán irán a por ti. Si tienes problemas, cuando veas que disparan a la cosechadora, bájate y liquídalos fuera de ella, no vaya a ser que te fastidien.
Cuando entregues la cosechadora a The Truth, recibirás una nueva llamada de César Vialpando. Están teniendo problemas en Los Santos y CJ quedará en reunirse con él en Angel Pine.


01



02


03


04

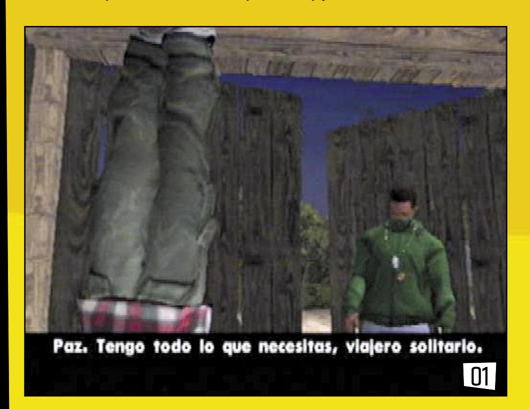


05

11. The Truth 02: Are you going to San Fierro?

Recompensa: Respeto +

Una vez hayas superado todas las carreras de César y tengas la propiedad en San Fierro, que la ganas en la segunda carrera de César, avanza hasta la señal "TT" en el mapa.
Tras la escena **(01)** descubrirás que tienes que quemar los campos de plantaciones que hay en la granja de "TT". Para ello, acércate a las plantas, y como en el caso del extintor, pulsa R1 para apuntar, y ● o L1 para expulsar el fuego con el lanzallamas **(02)**.
Tienes un tope de cinco minutos para quemar todas las plantas (los puntos rojos en el mapa). Puede incluso darse el caso de que se te acabe la gasolina del lanzallamas antes de terminar. Si ese es tu caso, corre hacia la caseta donde empezó la misión y busca otro lanzallamas (basta con pasar por encima de él para recuperar la munición).
Una vez termines con todas las "malas hierbas", dirígete a hablar con The Truth. Al poco rato no nos quedará ninguna duda de que esta gente está pirada. Sacará un Bazooka de la furgoneta y te hará derribar el helicóptero.
Tras acabar con todo atisbo de policía, súbete a la furgoneta hippi y avanza hasta el garage que has ganado en la segunda carrera de César. Por fin llegarás a otra ciudad: San Fierro. Cuando llegues al garaje dará por terminada la misión. Y seguiremos el mes que viene.



01



02

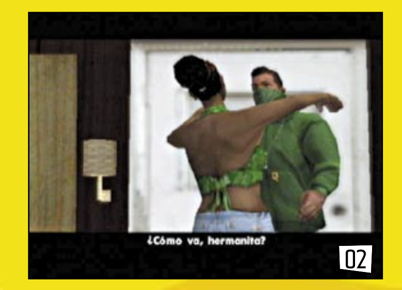


03

12. Cesar 01: King in Exile

Avanza hasta la señal "CV" en el mapa, una pequeña caseta **(01)**, y habla con César. Tras la escena, y el reencuentro con Kendl **(02)** sal de nuevo a la calle y recibirás un llamada al móvil, esta vez de Catalina (si no has terminado las misiones con ella, ahora tendrás acceso a la tercera y penúltima misión de Catalina).


01



02

13. Cesar 02: Wu Zi Mu

Recompensa: 5000 $

Antes de adentrarte en estas misiones necesitarás un coche con el que competir; algo que ya te había adelantado César por el móvil. Tras la escena de vídeo conocerás a uno de tus oponentes: Wu Zi Mu **(01)**.
Cuando termine la conversación con él, comenzará la carrera. Se trata de nuevo de una carrera por puntos de control. Tienes que pasar por todos los haces de luz roja y llegar al último punto de control en primer lugar.
Procura correr con un todoterreno, ya que casi toda la carrera es en campo abierto. A ser posible, hazte con un Rancher **(02)**, que es el vehículo que mejor funcionará, ya que tiene más agarre y suspensión. Te adelantamos que es una carrera más larga que la anterior y que sólo compites con 3 coches más. Procura no salir de los senderos para no caer en los precipicios. Al acabar la carrera, Wu Zi Mu te dará una tarjeta de visita.



01


02

14. Cesar 03: Farewell, My Love

Rec.: Propiedad en San Fierro

Esta carrera será aún más complicada que la anterior, si no tienes cuidado. El tipo de carrera es el mismo, de modo que ten cuidado de no saltarte ningún Checkpoint, salvo que ahora el vehículo nos viene impuesto. Te tocará conducir con el protagonista de *GTAIII* **(01)**, un guiño para los seguidores del juego. El coche que nos toca pilotar es un poco inestable, sobre todo a la hora de ir campo a través **(02)**. Se trata un recorrido muy parecido al de la carrera anterior. Sin duda, en cuestión de aceleración es el mejor de los coches, de modo que aprovecha las rectas para recuperar posiciones. De nuevo aconsejamos no salirse demasiado de los caminos **(03)**... Al terminar la carrera, la loca de nuestra ex-novia nos dará las escrituras de un garaje y recibiremos la llamada de The Truth... te espera otro laaaaargo paseo por el campo.



01


02


03

Vigilante

Tienes que hacerte con un coche de policía. Comete algún delito para atraer a un coche (o una moto, que también vale) policía y, cuando sus ocupantes se bajen, róbales el coche (si les matas tu nivel de búsqueda subirá a dos estrellas). En cada misión tendrás que buscar y eliminar a un delincuente, y se añadirá uno más por cada nivel que superes.
Recompensa (al llegar al nivel 12): tu barra de armadura subirá hasta 150.

Repartidor

Hay una bicicleta aparcada en el 24/7 de Conference, al norte de Verdant Bluffs. Se trata de localizar y entregar unos paquetes (arrojándolos sin bajarte de la bici) en un tiempo concreto. Si fallas al lanzar algún paquete, vuelve a cogerlo y a intentarlo.
- El nivel uno consta de 6 paquetes, cuatro puntos de entrega y 5 minutos para hacerlo, todos bastante cerca entre sí.
- El nivel dos consta de 6 paquetes, cuatro puntos de entrega y 5 minutos para hacerlo, aunque bastante alejados entre sí.
- El nivel tres consta de 8 paquetes, seis puntos de entrega y 5 minutos para hacerlo, todos bastante cerca entre sí.
- El nivel cuatro consta de 8 paquetes, seis puntos de entrega y 10 minutos para hacerlo, aunque están muy lejos entre sí.

Recompensa: Dinero más 2000 dólares cada 24 horas que te pases por el 24/7.



Conductor de tren

Tienes que superar la misión "Yay Ka-Boom-Boom" en San Fierro. Sube a un tren y muévelo y detenlo en cada estación para que suban y bajen viajeros.
Recompensa: Dinero y viajar en tren gratis por todas las ciudades.

Aparcacoches

Tienes que superar primero la misión "555 Tip" en San Fierro. Después, podrás volver al hotel siempre que quieras para activar esta misión, aunque primero has de ir a una de tus casas y ponerte el uniforme del hotel. La idea es simple... aparcar todos los coches que puedas en el tiempo que te dan. Irás subiendo niveles según avances y cada vez serán más los coches que tendrás que aparcar.
Recompensa (al llegar al nivel 5): Dinero + 2000 dólares cada 24 horas que pases por allí.





Los Desafíos

También existen desafíos que, sin ser obligatorios o puedan considerarse como misiones "R3", te servirán para completar una pequeña cantidad del porcentaje del juego total, pasar un rato entretenido, aumentar tus habilidades con los vehículos o, simplemente, para ganar algo de dinero. En San Andreas hay momento para todo...

1. Motocross

En la parte más alta del Monte Chiliad, cerca del mirador, encontrarás una moto de cross y algunas caravanas aparcadas. Móntate en la mencionada moto entre las 7 de la mañana y las 6 de la tarde para activar este desafío, que consiste en superar varias rutas por la montaña contra tus rivales, aunque eso sí, necesitarás tener tu habilidad de conducción de bici al 40% para poder hacerlo. Si tienes más porcentaje, pues mejor que mejor. Las carreras son las siguientes:

1.1 SCOTCH BONNET YELLOW (Dificultad 5/10)

Es la más fácil, claro. Lo mejor es "hacer trampa" y aparcar una caravana cerca de la primera curva antes de empezar, para que los otros corredores choquen contra ella y se caigan de la montaña. Después, sé prudente y ten cuidado con el escabroso camino, no vaya a ser que te caigas tú también.

1.2 BIRDSEYE WINDER YELLOW (Dificultad 6/10)

Utiliza la misma estrategia de antes, pero ten mucho más cuidado en tu conducción, ya que no hay quitamiedos en los lados del circuito y existen algunas curvas sin visibilidad que pueden hacerte caer montaña abajo si las tomas con mucha velocidad y no haces bien el giro.

1.3 COBRA RUN (Dificultad 7.5/10)

La primera mitad de la carrera la pasarás frenando. Conduce despacio y, si tienes oportunidad, intenta empujar a tus rivales para tirarles de la montaña. En algunos saltos, si llevas mucha velocidad saldrás volando, así que si te deshaces antes de tus competidores, mejor que te lo tomes con calma.



• Scotch Bonnet Yellow



• Birdseye Winder Yellow



• Cobra Run

2. Prueba BMX

En Glen Park, hay un parque muy grande con varios halfpipes enormes para practicar skate y pedalear con tu bici. No te preocupes porque no tiene pérdida. La bici está cerca de uno de esos halfpipes. Cógela para empezar el desafío, aunque has de tener un 20% de habilidad con la bici para desbloquear el desafío. Empiezas con 10 segundos de tiempo y por cada checkpoint que cruces conseguirás 10 más (hay 19 checkpoints en total). De esta forma tu habilidad con la bici subirá aún más.

• **Recompensa:** aumentar el porcentaje de juego completado.



• **Ve al parque.** Enseguida que te des un par de vueltas por la zona encontrarás el parque.



• **Coge la bici.** Como puedes ver, la bici te está esperando, aunque tendrás que tener un 20% de habilidad.

3. Competición de tiro

En algunas tiendas "Ammu-Nation" encontrarás un segundo icono rojo para participar en un concurso de tiro. Son tres rondas con cada arma y hay que destrozar los blancos antes que tus rivales.Te servirá para aumentar tu habilidad con las armas, pero para completar el desafío tendrás que tener tu habilidad subida hasta nivel "Asesino". Hay cuatro niveles, con pistola de 9mm, mini-SMG, Escopeta y AK-47, que se irán abriendo según progreses en las misiones normales.

• **Recompensa:** Porcentaje de juego completado e incremento de habilidades con esas armas.



• **Busca el icono.** Las tiendas de armas más grandes tienen galería de tiro en la que competir.



• **Sé el primero.** Te enfrentas a otros dos rivales y tienes que completar las rondas de tiro antes que ellos.

4. Carrera "8-Track"

Cuando tu Habilidad de Conducción haya alcanzado más o menos el 20% de la barra, podrás participar en la carrera con coches tipo Nascar que se celebra en Los Santos Forum (el estadio grande que hay al sureste de la ciudad). En esta competición hay que dar 12 vueltas a un estrecho circuito en forma de ocho, compitiendo contra otros once vehículos.

Es una competición muy dura en la que tan difícil es llegar a la cabeza como acabar de una pieza, y es que tus rivales no dudarán ni un momento en ir a por ti y chocar con su coche para destrozar el tuyo. Nuestro consejo es que no te obsesiones con alcanzar los primeros puestos deprisa: conduce muy atento para evitar los múltiples accidentes que ocurren en la pista e intentando recibir el menor número de impactos posibles. Si vas adelantando poco a poco a lo largo de la carrera y mantienes el coche en buenas condiciones, en las últimas vueltas tendrás opción de ganar. El premio no está nada mal (aunque con lo duro que es conseguirlo, tú verás si te merece la pena el esfuerzo): 10.000 dólares y dos coches aparcados en el parking exterior del estadio y que estarán disponibles siempre que quieras a partir de ahora (aunque tendrás que ir allí a cogerlos, claro): un coche Nascar llamado Hotring Racing y un todoterreno, el Monster.



• **Carrera de resistencia.** Para llegar el primero, tan importante es ser veloz como evitar los accidentes.



• **Grandes Premios.** Además de 10.000 dólares, el premio son dos coches que aparecen en el aparcamiento.



Los 100 graffitis

Las bandas rivales "marcan" sus territorios con pintadas y nosotros no vamos a ser menos, ¿verdad? En total hay 100 graffitis diseminados por todo Los Santos, y CJ tiene que encontrarlos para pintar encima el nombre de su banda. Ésta es otra de las tareas secundarias que esconde el juego, y al superarla ganarás un "pack" de armas que tendrás siempre a tu disposición en tu casa. Se activará a partir de que cumplamos la misión "Tagging Up Turf", y para llevarla a cabo tendrás que llevar encima el spray. Para que no se te quede ningún graffiti sin "pisar", aquí tienes la lista completa con su localización exacta.



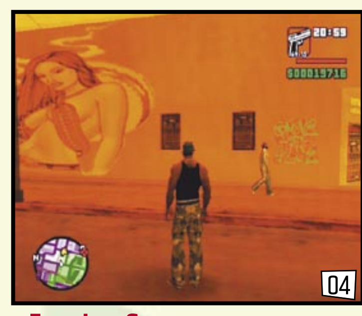
• Idlewood. El primero lo hace Sweet por ti dentro de la misión "Tagging Up Turf".



• Idlewood. El segundo ya lo haces tú. Sigue las marcas del mapa. Es muy fácil.



• Idlewood. Aún en la misión, cerca del anterior, sigue la marca roja en el mapa.



• East Los Santos. En una pared a la izquierda de un mural con una "moza".



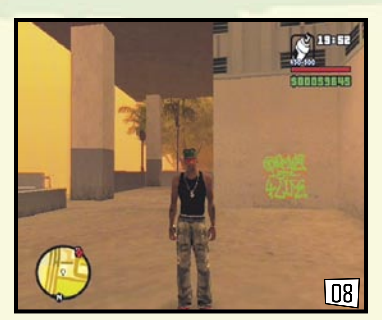
• East Los Santos. Aún estás en la misión. Sigue la marca roja del mapa.



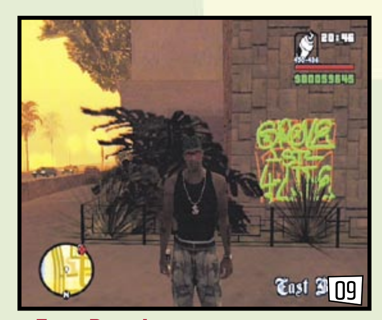
• East Los Santos. El último de la misión. Tendrás que escalar y llegar al tejado.



• Las Colinas. Busca una zona residencial y lo verás escondido entre las casas.



• Las Colinas. Sube las escaleras de una gran casa blanca que da a la carretera.



• East Beach. Desde el anterior, baja al sur por la misma carretera; está en una casa.



• East Beach. Cerca del Forum, en la parte trasera de un gran edificio blanco.



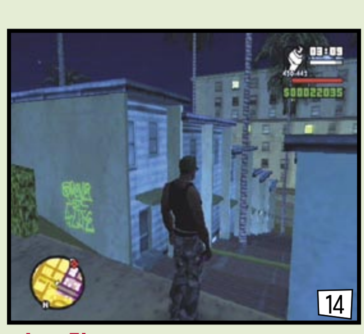
• East Beach. A la entrada de un gran párking, justo en la parte derecha.



• East Beach. Busca un edificio de color rojizo y sube las escaleras para verlo.



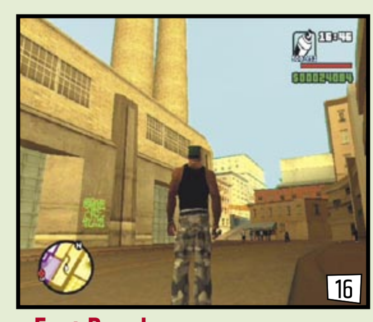
• East Beach. En la parte trasera de una casa a la entrada del puente. Salta el murete.



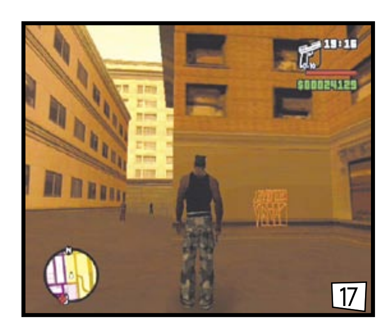
• Los Flores. Tras un seto, en la casa en medio de un conjunto de adosados.



• East Los Santos. En una pared de piedra en una esquina. Es muy fácil de ver.



• East Beach. En una callejuela curva que une dos calle principales. Facilito, ¿eh?



• Los Flores. Encuéntralo en la parte de atrás de unos altos edificios rojos.



• East Los Santos. Está entre el conjunto de edificios rojos. Busca bien.



• East Los Santos. En la misma zona que el graffiti anterior, muy cerca de él.



• East Los Santos. Lo encontrarás en la autopista, casi bajo el puente.

Los Graffitis



• **East Los Santos.** En un pequeño túnel, al lado de un garaje de lavado de coches.



• **East Los Santos.** Cerca del anterior, detrás de un edificio y tras una pequeña valla.



• **East Beach.** Está en una de las paredes del Forum. No tiene pérdida, ¿verdad?



• **Playa del Seville.** En una pared gris que da la playa. Métete en la arena.



• **Playa del Seville.** En la fachada de un edificio azul, justo enfrente del Forum.



• **Playa del Seville.** En el mismo conjunto de casas azules, pero cara a la playa.



• **Playa del Seville.** Encuéntralo en una cancha de baloncesto. Muy a la vista.



• **Ocean Docks.** En la parte de arriba del puente, en una de las vigas verdes.



• **Playa del Seville.** Lo verás en una valla. El Forum de Los Santos está al fondo.



• **Ocean Docks.** En una esquina bien visible, cerca de los muelles de Ocean Docks.



• **Ocean Docks.** En este mismo barrio, en una pared de color rojizo, muy visible.



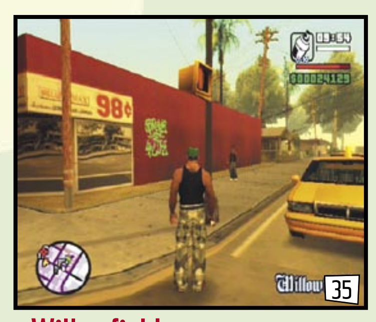
• **Willowfield.** Métete en el canal y en un túnel con una montaña de carbón encima.



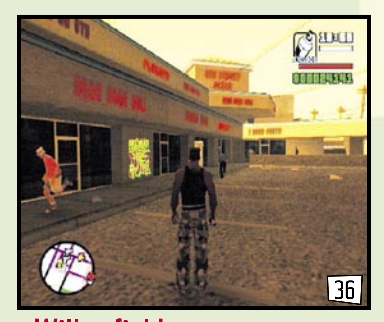
• **Ocean Docks.** Busca en la parte trasera de uno de los bloques que dan al agua.



• **Ocean Docks.** Métete en el enorme "canal" seco y busca debajo del puente.



• **Willowfield.** Búscalo al lado de la tienda de los "98 céntimos" de la esquina.



• **Willowfield.** Lo tienes en una zona comercial que hay cerca de las armerías.



• **East Beach.** En la casa blanca nº 916. Tendrás que subirte a un coche para llegar.



• **Willowfield.** En una de las paredes del restaurante "Cluckin' Bell". Muy fácil.



• **Ganton.** En un lado del puente que hay a la derecha de la casa de Denise.



• **Ganton.** En uno de los edificios que hay cerca de "nuestro" gimnasio.



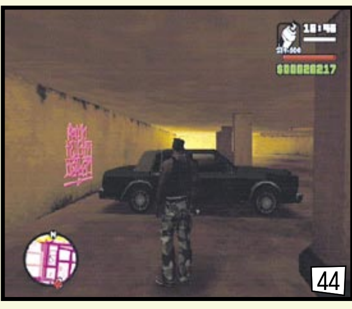
• Jefferson. Busca entre los edificios de una zona residencial y lo encontrarás.



• Jefferson. En la enorme iglesia que tiene forma triangular. No es difícil de ver.



• East Los Santos. Desde el anterior, ve al este, cruza las vías y mira en las casas.



• East Los Santos. Métete en el interior del párking y lo encontrarás enseguida.



• Las Colinas. Se encuentra nada más entrar en el interior del túnel del ferrocarril.



• Las Colinas. Lo verás en la parte trasera de las casas que dan a la carretera.



• Las Colinas. Busca entre las casas en una callejuela con suelo de color naranja.



• Glen Park. Tendrás que meterte en el interior de las casuchas blancas para verlo.



• Las Colinas. Entre dos casas, en otra de las callejuelas con baldosas naranjas.



• Las Colinas. En la ladera de la cuesta de una enorme casa blanca, pero por fuera.



• Jefferson. Salta una valla y mira bajo la escalera del gran edificio. Sencillo.



• Jefferson. Busca el graffiti en una valla de madera, entre las casas del lugar.



• Jefferson. Tendrás que buscarlo en un muro de ladrillo, entre los edificios.



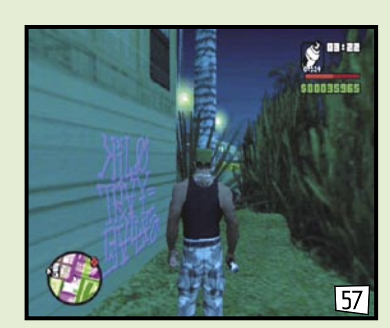
• Glen Park. En Glen Park, se encuentra bajo el puente a lado de un bonito estanque.



• Glen Park. Desde el parque, baja hacia el sur y busca en los edificios claros.



• Glen Park. Ve a la zona de los "half-pipes" y busca en la verja, por dentro.



• Jefferson. Está en una de las paredes del hospital. Mira entre los matorrales.



• Idlewood. En una casa paralela a las vías de tren. Si vas por las vías, salta la tapia.



• Willowfield. Está en una zona comercial, al lado de una máquina de refrescos.



• Idlewood. Se encuentra en una valla metálica, muy cerca del "Pay'N Spray".

Los Graffitis



• **Idlewood.** Entra en el conjunto de casas blancas. Está cerca de un icono de dobles.



• **Idlewood.** Se encuentra dentro de una zona residencial de casas color claro.



• **Idlewood.** La pintada está en la parte de atrás de un edificio blanco muy grande.



• **Little Mexico.** Al noroeste del graffiti anterior, busca en las paredes del edificio.



• **Little Mexico.** En las paredes de una especie de iglesia blanca. Sencillo de ver.



• **Little Mexico.** En un edificio blanco que se encuentra rodeado por una tapia.



• **Idlewood.** Está en el tejado de un taller de coches. Usa un coche alto para subir.



• **El Corona.** Disimulado en un mural de graffitis, en una de las paredes de la licorería.



• **El Corona.** En un conjunto residencial, concretamente encima de una puerta.



• **El Corona.** En una de las paredes de un bar, enfrente del salón de tatuajes.



• **El Corona.** Bajo el enorme cartel de "Bobo", en la tienda "Nude XXX Shop".



• **El Corona.** Se encuentra en una valla, justo al pie de la entrada a la autopista.



• **El Corona.** En una casa con un jardín de rosas. Salta la verja para alcanzarlo.



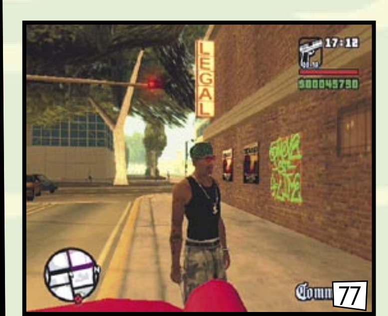
• **Idlewood.** Tendrás que bajar al canal seco, y buscarlo cerca de un pequeño túnel.



• **Pershing Square.** Está en la pared de un enorme edificio blanco. Muy visible.



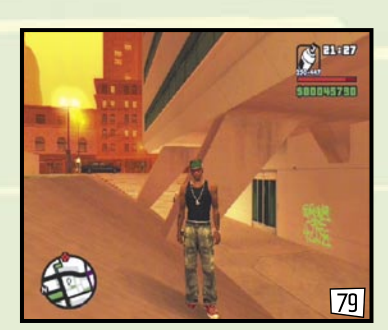
• **Commerce.** Se encuentra en la fachada de lo que parece ser un gran hotel.



• **Commerce.** En una de las paredes del cine (es un edificio de ladrillo reconocible).



• **Verona Beach.** Sube las escaleras de un gran edificio blanco y ve hasta el final.



• **Market.** Busca el graffiti en los bajos de un monumental edificio blanco.



• **Downtown Los Santos.** En el patio de unas oficinas, cerca de la "terracita".



• **Downtown Los Santos.** Mira en un edificio blanco con rayas azules. Es fácil.



• **Cruce de Mulholland.** Bajo la autopista elevada, cerca de los contenedores.



• **Vinewood.** En una calle principal de Vinewood, en una pared con tejadillo. Visible.



• **Temple.** Encontrarás otro graffiti en una pared amarilla. Es sencillo de localizar.



• **Market.** Está en el barrio de Market, en una esquina. Muy sencillo de encontrar.



• **Market.** En una calle de Market, en una zona alta. Tendrás que trepar para llegar.



• **Market.** Está en una zona más alta que la anterior. Tendrás que subirte a un coche.



• **Marina.** Dirígete hasta el muelle y baja hasta abajo. Lo encontrarás enseguida.



• **Rodeo.** En una gran tapia, debajo un enorme cartel rojo que pone "Banch".



• **Rodeo.** En la barriada de Rodeo, lo hallarás en la esquina de la tienda de discos.



• **Santa María Beach.** Al final del "muelle", bastante cerca de la noria.



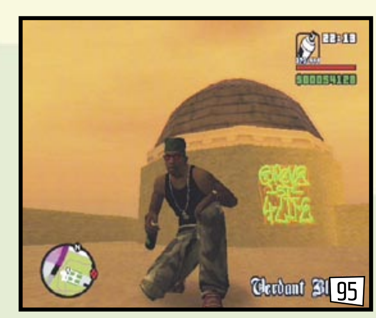
• **Santa María Beach.** En una pared de ladrillo, prácticamente en la misma playa.



• **Marina.** En una esquina de la barriada de Marina. Es realmente sencillo de ver.



• **Verona Beach.** En una esquina de pared de ladrillo en Verona Beach. Fácil.



• **Verdant Bluffs.** Llega en coche hasta el planetario y búscalo en lo más alto.



• **Los Santos International.** Busca en la planta de arriba del aeropuerto.



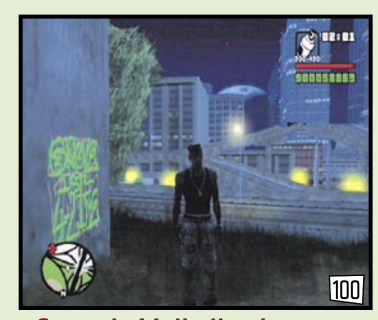
• **Los Santos International.** Encima del túnel del aeropuerto. Ve por el lateral.



• **Willowfield.** Lo verás en una casucha de Willowfield, tras saltar una valla.



• **Downtown Los Santos.** Encontrarás el graffiti en un gran edificio blanco.



• **Cruce de Mulholland.** Búscalo bajo las autopistas del cruce de Mulholland.



Los Saltos Únicos

A lo largo de tu aventura encontrarás 70 saltos únicos que puedes realizar en algunos puntos concretos y siempre a bordo de un vehículo terrestre (coches o motos, vamos). La recompensa que obtendrás asciende a 500 dólares por salto y, aunque no es necesario que los hagas para completar el 100% del juego, ya que no subirán porcentaje, seguro que más de un "completista" querrá saber dónde puede hacerlos. Pues bien, aquí los tienes.



• **Willofield.** Junto a las vías del tren busca una estructura metálica a un lado del puente.



• **El Corona.** Sigue las vías desde el anterior salto y busca la rampa junto a las cajas.



• **Ocean Docks.** Cerca del final de vía, busca un montón de basura y salta la valla.



• **Ocean Docks.** En los muelles, busca el paseo y salta las escaleras del final.



• **Ocean Docks.** En el lado opuesto del salto anterior, salta las otras escaleras.



• **Ocean Docks.** Busca en la misma zona de los muelles otra rampa de madera.



• **Los Santos International.** Antes de entrar en el túnel del lado Este, en la autopista.



• **Los Santos International.** Dentro del aeropuerto, la escalera junto a la valla.



• **Los Santos International.** Busca las plataformas blancas y amarillas en la pista.



• **East Beach.** Busca el paso elevado de peatones y salta por encima de las escaleras.



• **East Beach.** En la zona de casas de la colina, busca el muro roto y salta por él.



• **East Los Santos.** Salta las escaleras en el complejo de apartamentos azules.



• **East Los Santos.** Al sur del anterior salto, salta las escaleras sobre las vías de tren.



• **East Los Santos.** Más al sur, salta las escaleras que llevan a la cancha de baloncesto.



• **Cruce de Mulholland.** Busca en la autopista una rampa por la que saltar.



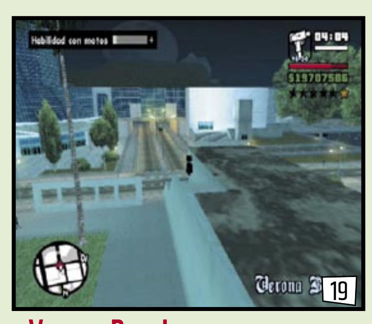
• **Cruce de Mulholland.** Al otro lado del salto anterior hay otra rampa.



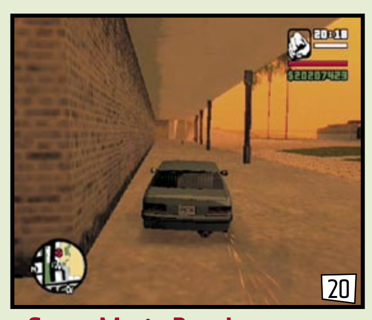
• **Cruce de Mulholland.** Debajo de la autopista hay otra rampa más.



• **Commerce.** En el canal, cerca de la calle que lleva a la ciudad hay una rampa.



• **Verona Beach.** Busca el edificio verde con escaleras, sube hasta el techo y salta.



• **Santa Maria Beach.** En la parte oeste, busca las escaleras bajo el soportal.

grand theft auto San Andreas

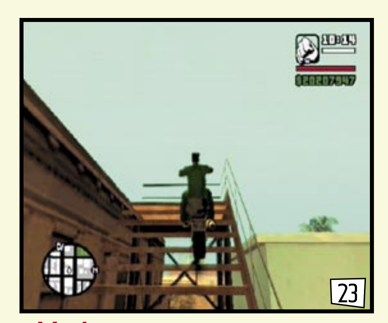
Los Saltos Únicos



• **Rodeo.** Al noreste del salto 20 hay un precipicio con hierba por el que saltar.



• **Vinewood.** Hay una rampa metálica en el parking de la zona. Salta por ella.



• **Market.** En el callejón detrás de la tienda Nude & XXX Shop. Salta las escaleras.



• **Ocean Docks.** En la zona donde acabaste con los rusos, salta la escalinata del fondo.



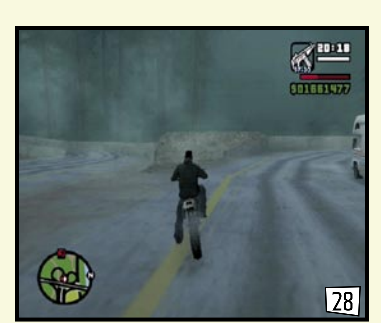
• **Dillimore.** Busca en uno de los callejones una rampa de madera y salta.



• **Red County.** Cerca de Palomino Creek hay un puente roto. Salta por un lado.



• **Red County.** Tras el salto anterior, vuelve a cruzar el puente en el otro sentido.



• **Cruce de Montgomery.** Hay un montón de piedra junto a la carretera al oeste.



• **Blueberry.** Al sudoeste del pueblo hay una rampa junto a unos containers.



• **Blueberry.** En el centro del pueblo, salta por encima de este container.



• **Blueberry.** Al norte, sigue la carretera y busca a la derecha unas escaleras.



• **Blueberry Acres.** Ve hasta la granja cercana y salta la rampa frente al granero.



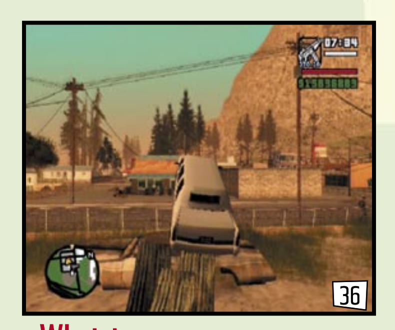
• **Blueberry Acres.** Atraviesa la granja hacia el noreste y atraviesa las vallas.



• **The Panopticon.** Sigue la carretera hasta llegar a un risco con un saliente.



• **Whetstone.** En la playa encontrarás un montículo de arena que saltar.



• **Whetstone.** En la zona de trailers, busca la rampa con el coche desguazado.



• **Monte Chiliad.** En la parte superior, sigue la rampa de madera y salta al final.



• **Foster Valley.** Busca la rampa en el parking del estadio junto a la autopista.



• **Red County.** Cruza el puente que va a San Fierro y salta por la colina de la izquierda.

¡¡¡Pero aún hay más!!!

Hasta aquí los saltos únicos de Los Santos y el campo, el mes que viene os mostraremos todos los podréis realizar tanto en San Fierro como en el desierto y Las Venturas.

Trucos

Introduce todos estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos, aunque ten en cuenta que algunos no pueden desactivarse. Si lo haces bien te lo indicarán en pantalla con un mensaje.



• Dinero, salud y blindaje.



• Coches negros.



• Hacer explotar los coches.



• Coches más rápidos.

- **Conseguir 250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:** R1, R2, L2, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Tráfico agresivo:** R2, ●, R1, L2, ←, R1, L2, R2, L2.
- **Coches negros:** ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L2, ←, ●.
- **Los coches flotan en el agua y se pueden conducir:** →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
- **Suicidarse:** →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L2, L2, L2.
- **Hacer que todos los coches salten por los aires:** R2, L2, R1, L2, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L2.
- **Acelerar el tiempo:** ●, ●, L2, ■, L2, ■, ■, ■, L2, ▲, ●, ▲.
- **Coches más rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L2, R1, R1.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Los peatones te atacan (no puede desactivarse):** ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
- **Los peatones se desmandan (no puede desactivarse):** ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L2.
- **Los peatones van armados:** R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
- **Mejor agarre en las curvas:** ▲, R1, R1, ←, R1, L2, R2, L2.
- **Coches rosas:** ●, L2, ↓, L2, ←, ✖, R1, L2, →, ●.
- **Siempre lloviendo:** R2, ✖, L2, L2, L2, L2, L2, ●.
- **Cielo nublado:** R2, ✖, L2, L2, L2, L2, L2, ■.

- **Siempre hace sol:** R2, ✖, L2, L2, L2, L2, L2, ✖.
- **Juego más lento:** ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Conseguir un coche Hotring Racer #101:** R1, ●, R2, →, L2, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- **Conseguir un tanque:** ●, ●, L2, ●, ●, ●, L2, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Conseguir un coche elástico:** R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L2, ●, →.
- **Conseguir un coche Bloodring Banger:** ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
- **Conseguir un coche de golf:** ●, L2, ↑, R1, L2, ✖, R1, L2, ●, ✖.
- **Conseguir un coche Hotring Racer:** R2, L2, ●, →, ↑, ●, R2.
- **Conseguir una ranchera:** ↑, →, →, L2, →, ↑, ■, L2.
- **Conseguir un coche Hotring Romero:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L2, ←, →.
- **Conseguir un camión de la basura:** ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L2, ●, →.
- **Desbloquear conjunto de armas 1 (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes, cócteles Molotov, spray, puño americano):** R1, R2, L2, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Desbloquear conjunto de armas 2 (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador, lanzallamas, granadas, extintor de incendios):** R1, R2, L2, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- **Desbloquear conjunto de armas 3 (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate, M4, Bazooka, explosivo plástico):** R1, R2, L2, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.



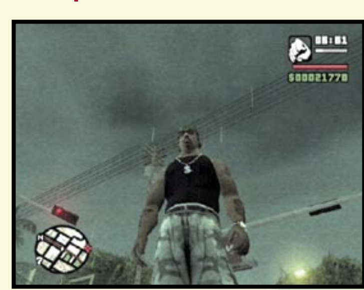
• Los peatones te atacan.



• Los peatones van armados.



• Coches rosas.



• Siempre lloviendo.



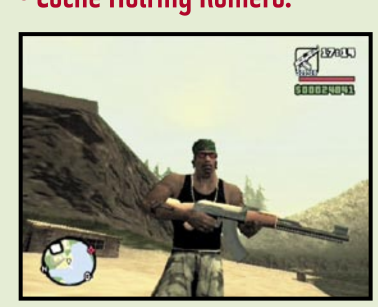
• Conseguir un tanque.



• Coche Hotring Romero.



• Conjunto de armas 2.



• Conjunto de armas 3.



Y el mes que viene...

2ª (y última) PARTE

Después de salir de Los Santos y de su pequeña estancia en el campo, CJ viajará a San Fierro, el desierto y a Las Venturas para seguir cumpliendo nuevas misiones. Nosotros viajaremos con él para contaros cómo superarlas todas, y desvelaremos hasta el último de los secretos que *San Andreas* guarda. ¿Te lo vas a perder?



Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Sonia Ortega, Mercedes López,
Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 7777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035
Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. C/Francisco Gervás, 12. Alcobendas, Madrid.
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2005
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press
es una empresa
de Axel Springer

axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 71



Esta guía se regala conjunta e inseparablemete con Play2Manía nº 71

